
PC Games
Wissen, was gespielt wird
www.pcgames.de
08/08 | € 5,30
DVD
VOLLVERSION
STAR WOLVES 2
Packende Kämpfe im All mit Rollenspiel-Elementen
SACRED UNDERWORLD
Das Add-on macht Sacred noch besser: Riesige Welt, neue Quests, neue Rassen!
Hauptspiel erforderlich – Vollversion auf PC ACTION 08/08
CALL OF DUTY 4 MAPS
Exklusiv: 12 Karten für den Top-Shooter!
75 MINUTEN VIDEOS
Alarmstufe Rot 3 • Siedler
Call of Duty 5 • Far Cry 2
EXKLUSIV
CRYSIS WARHEAD
VIDEO AUF DVD
Crytek verspricht: Hammer-Grafik selbst auf 400-Euro-PCs!
Erstmals selbst gespielt • Screenshot-Vergleich • Interview
CALL OF DUTY 5
Der Nachfolger von Modern Warfare: Neue Spielwelt, neuer Koop-Modus!
ALONE IN THE DARK
Test: Licht und Schatten des Action-Adventures
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
08/08 | € 5,30
4 191278 205306 08
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20
DIE SIEDLER
Das Aufbauspiel geht online: Wir haben Probe gewuselt.
Titelstory: Crysis Warhead • Vorschau: Far Cry 2 • Die Siedler: Aufbruch der Kulturen • Prince of Persia
08/2008
COMPUTEC

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Zweite Chance für Crysis

MITTWOCH | 21. Mai 2008

Diese irren Hardware-Voraussetzungen! Ganz sicher der Hauptgrund, warum sich so viele Shooter-Fans gegen **Crysis** und für **Call of Duty** 4: **Modern Warfare** entschieden haben. **Crysis Warhead** ist zwar kein **Crysis zwo**, aber eben auch erheblich mehr als „nur" ein Add-on, wie PC-Games-Redakteur Robert Horn bei seinem heutigen Exklusiv-Besuch in Budapest feststellt. Mitgebracht hat er jede Menge Screenshots, Eindrücke und ein Interview mit Crytek-Chef Cevat Yerli. Lesen Sie alle Details in der achtseitigen Titelstory ab Seite 42. Für alle **Call of Duty**-Fans haben wir zudem ein exklusives Paket mit zwölf frischen Maps auf die Heft-DVD gepackt – eine Beschreibung finden Sie auf Seite 32.

MITTWOCH | 28. Mai 2008

Jahrelang war sie ein fester Termin im Jahr: die Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles. Quasi die Cebit der Spielewelt, das Klassentreffen der Entwickler. Aufwendige Messestände, leichtbekleidete Babes, legendäre Pressekonferenzen, Hunderte neue Spiele, Tausende frische Screenshots. In diesem Jahr lohnt sich der Trip nach Kalifornien nicht: Nur wenige Publisher werden im Juli ausstellen, wichtige Ankündigungen geschehen auf der Games Convention Ende August. Stattdessen laden Spielegiganten wie Electronic Arts, Sierra oder Blizzard zu gemütlichen Hausmessen. Eine davon – die sogenannten „Ubidays" – findet heute in Paris statt: Auf Seite 11 und ab Seite 54 informieren wir Sie über Ubisoft-Neuheiten wie **Prince of Persia** und **Far Cry** 2.

DONNERSTAG | 12. Juni 2008

Race Driver Grid, **Age of Conan**, **Alone in the Dark**, **Mass Effect**: famose Spiele, die mit der richtigen Hardware noch mehr Spaß machen. Grund genug, einen extradicken Technik-Teil in dieses Heft zu packen: Auf 20 Seiten geben wir Tipps für schnelle DSL-Leitungen, helfen bei der Auswahl des optimalen TFT-Monitors, testen Surround-Systeme und verraten, mit welchen Einstellungen sich der beste Kompromiss aus Performance und Bildschirmpracht erzielen lässt.

FREITAG | 13. Juni 2008

Seit 1. Mai ist die Beta von gamesvote.de online – und inzwischen haben Tausende ihre Lieblingsspiele bewertet und kommentiert. Fast wöchentlich kommen neue Features hinzu: Schauen Sie vorbei – wir freuen uns auf Ihre Meinung!

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

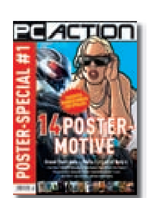


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Kein kontrastarmes Bild und kein zu dunkler Screenshot sind vor ihnen sicher: Tobias Zellerhoff (links) und Albert Kraus (rechts) sind die Magier der Bilder. Zuweilen erinnert ihr Beruf eher an plastische Chirurgie – etwa dann, wenn sie Fotomodels nachträglich per Mausklick zu noch reinerer Haut, strahlenderen Augen oder beachtlicherer Oberweite verhelfen.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games WoW: Die Einsteiger-Bibel
Mehr Info fürs Geld geht kaum: Auf 300 Seiten liefert unsere **World of Warcraft**-Redaktion unentbehrliches Grundlagenwissen, Guides, Karten, Tabellen für alle zwischen Level 0 und 70. Und das für sensationelle 9,99 Euro – jetzt im Handel oder bestellen auf abo.pcgames.de



PC Action Poster-Special
Wallpaper im wahrsten Sinne des Wortes: In der praktischen Postertasche stecken 14 hochwertige Motive in mehreren Größen zu „Greatest Hits" wie **GTA**, **Crysis**, **Mafia 2**, **Call of Duty 4**, **Half-Life 2** oder **Age of Conan** – um nur einige zu nennen. Grandioser Wandschmuck, um den Freunde Sie garantiert beneiden werden!

INHALT 08/08

VORSCHAU

Crysis Warhead



Das volle Brett! Anders kann man es nicht bezeichnen, was Crytek hier vorhat: ein verbesserter Mehrspielermodus, eine glaubwürdigere Alien-KI und noch fantastischere Grafik mit verringerten Hardwareanforderungen. Das wollte Redakteur Robert Horn live sehen und besuchte die Entwickler.



VORSCHAU
Call of Duty: World at War

Im Rahmen unseres großen Action-Specials stellen wir Ihnen die kommenden Highlights wie zum Beispiel **Call of Duty 5** vor.



TEST
Age of Conan

Ob Funcoms Barbar der neue Platzhirsch im Online-Rollenspiel-Wald ist, verrät Ihnen unser 72-Stunden-Test.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 41

TEST ab Seite 91

HARDWARE ab Seite 131

STANDARDS ab Seite 160



Age of
Conan
Hyborian Adventures
Machen Sie sich 2008 bereit für
das „beste Online Game“
(Games Convention 2007)
und mehrfach
ausgezeichnete MMORPG!
Lebe
Kämpfe
Entdecke
Games for Windows
PC DVD
Age of Conan
Hyborian Adventures
Jetzt im Handel

TOP-THEMEN

REPORT
SPIELE UND WINDOWS

Seite 20



IM LAUFE DER JAHRE | Von DOS über Direct X bis zum Vista-Nachfolger Windows 7 – Wir berichten über Microsofts Betriebssysteme und ihren Zusammenhang mit der Welt der Spiele.

REPORT
PHÄNOMEN LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR

Seite 24

ÜBERRASCHUNG | Ein Nischenspiel entpuppt sich als sensationeller Verkaufsschlager. Wir suchen nach Gründen.

MODS & MAPS
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR DAS HEILIGE RÖMISCHE REICH

Seite 32



HISTORISCH | Mit neuen Texturen, Regelwerk-Änderungen und Überarbeitungen an der Karte sorgt diese Mod für ein neues Spielerlebnis.



Petra Fröhlich

„Fenster auf: Frischer Wind dank Windows“

Ich weiß es noch wie heute: Lara Croft turnt in durchaus respektabler Performance durch ein Bildschirm-Fenster von Windows 95 – wir PC-Games-Redakteure waren völlig aus dem Häuschen. Damals in den 90ern. Und das zu einer Zeit, als man in Dateien wie AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS oder EMM386.SYS jedes Bitchen Speicherplatz freischaufeln musste – nicht nur aus heutiger Sicht eine völlige Zumutung. Zum Glück gehört dieser K(r)ampf um jedes Byte der Vergangenheit an (siehe Report ab Seite 20). Zwar sind wir heute immer noch vom Komfort der Spielkonsolen entfernt und kaum jemand kann behaupten, auf Anhieb ein funktionstüchtiges WLAN eingerichtet zu haben. Doch die verzweifelte Suche nach Treibern, die verwirrende Vielfalt an Grafik- und Sound-Formaten (wer erinnert sich noch dunkel an CGA, EGA, VGA, Adlib?) – all das hat sich durch Standards wie Direct X erheblich zum Besseren verändert. Liebes MS-DOS, die 320x200-Zeit mit dir war schön, aber wirklich vermissen tu' ich dich nicht ...

GEWINNSPIEL

Wer spielte in den zwei Kinofilmen Conan: Der Barbar und Conan: Der Zerstörer den muskelbepackten Barbaren?

A| Robert Hirn
B| Arnold Schwarzenegger

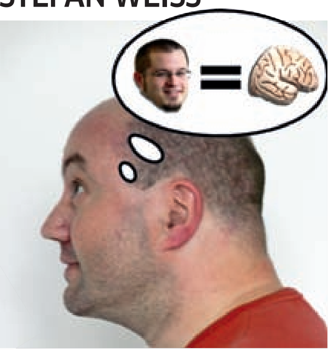


IN KOOPERATION MIT EIDOS UND WWW.FORGOTTENDREAMS.DE VERLOSEN WIR EINE POLSTERWAFFEN-AXT PLUS SCHILD, ZUDEM NOCH EINE VERKAUFSVERSION VON AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES MIT EINER ZWEI-MONATS-TIMECARD UND DER OPTION AUF EIN EXKLUSIVES REITTIER.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage“, im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der EIDOS GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss ist der 31. Juli 2008**

HIRN DES MONATS*
STEFAN WEISS



Ja, unser Chef vom Dienst, Stefan Weiß, ist ein vielbeschäftigter Mann. Trotzdem nimmt er sich immer Zeit, der Redaktion auf ungewöhnliche Weise neue Mitarbeiter vorzustellen. So war Herr Steidle äußerst überrascht, dass ihm im redaktionsinternen Planungsprogramm ein gewisser Robert Hirn für einen komplizierten Artikel zur Seite gestellt wurde. Herr Hirn, wir heißen Sie herzlich willkommen bei Computec!

* Redakteur Robert Hirn erschuf den Titel (freiwillig), als er im Bewerbungsschreiben an Stefan Weiss schrieb: „Ich bin mir meines ungewöhnlichen Nachnamens bewusst und Sie dürfen mich gerne für schlechte Scherze missbrauchen.“ - Guter Mann, dieser Hirn!

PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Publisher	Test	Wertung
1	The Witcher	Atari	Test in 01/08	Wertung: 85
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
4	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
5	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
6	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Test in 05/07	Wertung: 90
7	Half-Life 2	Electronic Arts	Test in 12/04	Wertung: 96
8	Bioshock	Take 2	Test in 10/07	Wertung: 93
9	Company of Heroes	THQ	Test in 11/06	Wertung: 90
10	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Test in 08/05	Wertung: 93


THE WITCHER | Im September kehrt Hexer Geralt zurück: Atari arbeitet an einer runderneuerten Version des Rollenspiels.



VENETICA

Retten Sie den Tod!

Wenn sich die Adventure-Experten von Deck 13 (**Ankh-Reihe**, **Jack Keane**) an ein Action-Rollenspiel wagen, geht das entweder in die Hose oder bringt bislang verborgenes Potenzial ans Tageslicht: In **Venetica** steuern Sie Scarlett, die Tochter des Todes. Ihr Gegner ist der mächtige, untote Nekromant Victor, der Ihren Vater vernichten möchte, was das Gleichgewicht des Universums bedroht. Um die Welt zu retten, kämpfen Sie sich durch eine Fantasiewelt, die an das Venedig des 16. Jahrhunderts angelehnt ist. Gegen Ihre Gegner wehren Sie sich mit verschiedenen Waffen und Kombos – die auch Anfänger leicht beherrschen sollen – sowie Zaubern, mit denen Sie gar Ihren Körper verlassen, um Monster aus dem Hinterhalt zu überraschen. Das farbenfrohe, vielversprechende **Venetica** erscheint im Laufe des kommenden Jahres. ❑

Info: www.venetica-game.com



GEWINNSPIEL

Zusammen mit Atari verlosen wir acht Vollversionen von **Alone in the Dark**, darunter auch drei begehrte Sammlereditionen. Dazu gibt's coole Extras wie Figuren, T-Shirts und DVDs. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

Welche Wertung fährt das Action-Adventure in dieser Ausgabe ein?

A | 80 Spielspaßpunkte

B | 67 Spielspaßpunkte

5x Making-of-DVD

5x Vollversion Alone in the Dark

5x Signiertes Autogramm





5x Figur „Edward Carnby"

3x Vollversion Alone in the Dark (Limited Edition)



5x Artbook

5x T-Shirt

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Atari Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.

Teilnahmeschluss: **26. Juli 2008**


PRESSEKONFERENZ | Ubisoft-Geschäftsführer Yves Guillemot kündigt neue Spiele an.

UBIDAYS 2008

Kunst, Spiele und Innovationen



Vergangenes Jahr veranstaltete Publisher Ubisoft seine Hausmesse, die Ubidays, zum ersten Mal – mit Erfolg. Ende Mai luden die Franzosen deshalb wieder Journalisten aus aller Welt ins Carrousel du Louvre ein, um ihre Produktpalette der kommenden Monate vorzustellen. Auch PC Games war vor Ort und machte sich ein Bild von Ubisofts Line-up. ❑

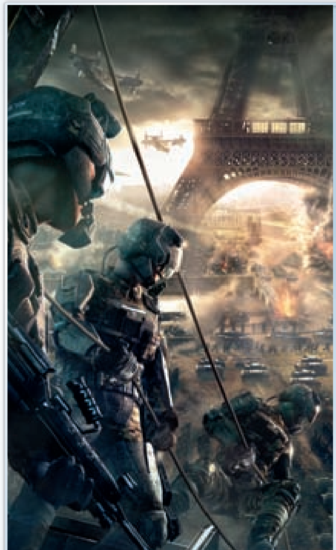
Info: www.ubisoft.de

AUF DVD

- Video: Impressionen von den Ubidays
- Video: Interview zu Brothers in Arms: Hell's Highway
- Trailer: Beyond Good & Evil 2

Zu diesen Ubisoft-Titeln finden Sie Vorschauen in dieser Ausgabe:

Far Cry 2 .... Seite 60
Prince of Persia .... Seite 54



TOM CLANCY'S ENDWAR

Sprachsteuerung im Praxis-Check

Darauf sind die Entwickler von **Tom Clancy's Endwar** besonders stolz: Ab Herbst lenken Konsolenspieler den Echtzeit-Strategietitel per Mikrofon und einfachen Sprachbefehlen – so die Theorie. Doch das System erweist sich als behäbig: Viele Sekunden vergehen, bis sich die Kamera bewegt, bis Truppen ausgewählt und auf eine feindliche Einheit gehetzt sind. Ob das in hektischen Situationen oder gar im Mehrspieler funktioniert? Wir bezweifeln das. **H.A.W.X.** (siehe rechts) setzt auf dasselbe System. ❑

Info: endwargame.de.ubi.com



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Luftkämpfe angespielt

In schwindelerregende Höhen geht's mit **Tom Clancy's H.A.W.X.** (Vorschau in PC Games 07/08). In Paris schwangen wir uns ins Cockpit: Die Dogfights sind ab der ersten Sekunde hektisch und fordernd, die an Ego-Shooter erinnernde Steuerung geht geschmeidig von der Hand und die Grafik ist einfach delikat. Nur die Soundkulisse nervt mit ständigen Warnungen des Bordcomputers. Wenn aber Story und Inszenierung gefallen, nehmen wir Ende 2008 gerne hinter dem Steuerknüppel Platz. ❑

Info: hawxgame.de.ubi.com

3D-SPIELE

Die nächste Generation

Wenn es nach Ubisoft-Chef Yves Guillemot geht, erleben Sie bereits Mitte 2009 die nächste Generation von 3D-Grafik. Echtes 3D kündigte er an (was bisher nur mit 3D-Brillen geht). Möglich sei dies, da neue Bildschirme, die eine solche Technologie unterstützen, nach und nach Marktreife erlangen. Erste Spiele seien bereits in Entwicklung und sehen atemberaubend aus, verspricht Guillemot weiter. Wir sind gespannt! ❑

Info: www.ubisoft.de

SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher: Diesmal etwas zu gut getarnt?

Ja, wo ist er denn? Lange Zeit war es still um das fünfte Schleich-Abenteuer aus der **Splinter Cell**-Reihe und das bleibt wohl auch erst mal so: Auf den diesjährigen Ubidays verlor man kein Wörtchen über das Spiel, das – so die Gerüchte – eine problematische Entwicklung hinter sich hat und derzeit kräftig umgekrempelt wird. Ob da etwas Wahres dran ist? ❑

Info: www.pcgames.de

BEYOND GOOD & EVIL 2

Nachfolger endlich bestätigt!



BEYOND GOOD & EVIL
CA. € 7,- | TEST IN AUSGABE 02/04
Das knallbunte, aber nie alberne Action-Adventure verbindet Kampf- und Rennsequenzen mit einer faszinierenden Welt, tollen Dialogen und Adventure-Einlagen. Auch heute noch absolut spielenswert!
UBISOFT | 12.03.2003
USK: Ab 12 Jahren
87

Ein Teaser-Trailer brachte Gewissheit. Darin zu sehen ist ein parkendes Fahrzeug mitten in der Wüste. Auf der Motorhaube meditiert eine junge Frau, an der Seite des Wagens ruht geräuschvoll ein Schwein im zerschlissenen Unterhemd. Es sind Jade und Pey'J, die Helden aus Michael Ancels **Beyond Good & Evil** – ein Action-Adventure-Meisterwerk, das endlich eine Fortsetzung erhält! Bis auf den Trailer ist nur eines bekannt: Das Spiel soll zugänglicher werden. PC Games meint: Zugänglichkeit in allen Ehren – solange das Spiel nicht zu oberflächlich wird! ❑

Info: www.ubisoft.de

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Vivendi	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
6	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
7	Warcraft 3: Reign of Chaos	Vivendi	Test in 08/02	Wertung: 92
8	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Test in 05/07	Wertung: 85
9	Unreal Tournament 3	Midway	Test in 01/08	Wertung: 91
10	World in Conflict	Vivendi	Test in 10/07	Wertung: 90



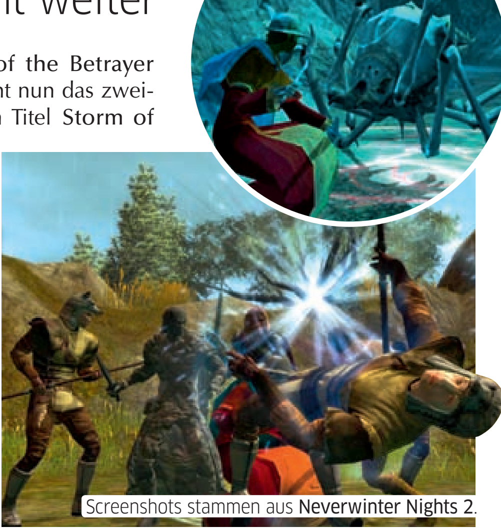
WORLD IN CONFLICT | Das zugängliche, optisch eindrucksvolle Strategiespiel blieb hinter den Verkaufserwartungen zurück.

NEVERWINTER 2: STORM OF ZEHIR

Neverwinter-Saga geht weiter

Nach **Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer** hat Entwickler Obsidian Entertainment nun das zweite Add-on für Ataris Rollenspiel mit dem Titel **Storm of Zehir** in Arbeit. Im etwa 15 Stunden langen Abenteuer erholt sich das Kernland des **Neverwinter**-Universums langsam vom Kampf gegen den König der Schatten, während die mysteriösen Schlangenmenschen Yuan-Ti immer mehr an Macht gewinnen. Neben der frischen Storyline sorgt eine selbst konfigurierbare Gruppe von Helden und die frei erkundbare Welt für Abwechslung. Obligatorisch gibt es natürlich neue Klassen, Zaubersprüche, Rassen und Gegner. Als Veröffentlichungstermin veranschlagt man Ende 2008. ❑

Info: www.de.atari.com



Screenshots stammen aus **Neverwinter Nights 2**.



GOTHIC 4: ARCANIA

Gerüchte kommentiert

Nachdem in amerikanischen Spielemagazinen über **Gothic 4** berichtet wurde, herrschte Aufregung in deutschen Fan-Gemeinden. Um den Gerüchten entgegenzuwirken, meldete sich ein Community-Manager von Entwickler Spellbound zu Wort: Vieles sei reine Spekulation. So sei der namenlose Held aus den ersten drei Teilen zwar der König in **Gothic 4**, daher spiele man auch eine neue Figur. Dies sei aber keineswegs ein Traditionsbruch oder gar Nachteil für die **Gothic**-Atmosphäre, da der Held ja traditionell ohne Vorgeschichte ist. Auch das in den Previews vorgestellte Kampfsystem sei längst nicht repräsentativ, rund 18 Monate vor dem geplanten Release. Tatsächlich werde es wohl eine eigene Grafikeinstellung für den US-Markt geben, da man dort eine farbenfrohere Darstellung bevorzuge. Außerdem sei derzeit keine Konsolenversion des Spiels in Entwicklung – Spellbound konzentriere sich voll auf das PC-Produkt. ❑

Info: www.pcgames.de

SID MEIER'S CIVILIZATION 4: COLONIZATION

Das wurde auch Zeit!

Vierzehn Jahre lang haben Fans darauf gewartet: **Sid Meier's Colonization** aus dem Jahr 1994 erhält ein offizielles und zeitgemäßes Remake! Technisch gesehen ist das Spiel eine „Total Conversion", eine komplette „Umwandlung" von **Civilization 4**, und nutzt daher auch die gleiche Engine. Entwickler Firaxis erweitert den Klassiker um jede Menge neue Features, darunter ein komplett neues Interface, zusätzliche Diplomatie-Optionen und Modding-Tools. **Colonization** ist ein eigenständiges Produkt, setzt also keine Installation von **Civ 4** voraus. Es erscheint im Herbst 2008 exklusiv für den PC. ❑

Info: www.take2games.com



GUINNESS-BUCH DER REKORDE

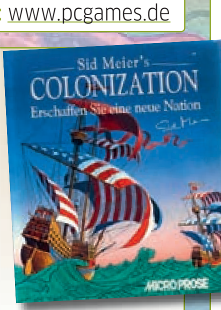
Ehrung für Sid Meier

Erst kürzlich durfte der Kultdesigner einen Preis für sein Lebenswerk bei den Game Developers Choice Awards einstreichen, da folgt nun bereits die nächste Würde: Meier wird aufgrund seiner zahllosen Auszeichnungen in das Guinness-Buch der Rekorde aufgenommen. Kein Wunder – Meier ist seit 1982 aktiv im Geschäft. Zu seinen größten Erfolgen zählen die **Civilization**-Reihe, **Pirates!**, **Railroad Tycoon** und **Colonization**. ❑

Info: www.pcgames.de

SID MEIER'S COLONIZATION

Das war das Original



Wer sich nicht mehr an **Colonization** (Wertung: 93% in PC Games Ausgabe 11/94) erinnert: Das rundenbasierte Strategiespiel stellte den Spieler vor die Aufgabe, die Neue Welt, also Amerika, zu besiedeln. Handelsbeziehungen zu Einheimischen etablieren, die eigenen Kolonien verteidigen, eine gesunde Wirtschaft aufbauen – ein komplexes, süchtig machendes Spielprinzip. ❑



Info: www.pcgames.de



NEULICH IN DER REDAKTION

Robert Horn testet **Devil May Cry 4**, kämpft sich gerade durch einen Dschungellevel. Sebastian Weber blickt ihm über die Schulter.

Weber: „Was ist das denn? Kämpfst du da gegen Blumen oder was?"

Horn: „Ja klar, logisch."

Weber: „Was ist daran bitte logisch? Wenn ich im Obi in die Pflanzenabteilung geh, werd ich ja auch nicht von 'nem Farn bedient."

DIE SIMS 2: APARTMENT-LEBEN

Neuer Stoff für EAs Erfolgsspiel

Unverhofft kommt oft: Entgegen des ursprünglichen Plans, nur sieben Add-ons zur Lebenssimulation **Die Sims 2** zu veröffentlichen, kündigte EA Anfang Juni Erweiterung Nummer 8 an. Fünf Gebäudetypen und allerlei Dekorationskram bereichern **Die Sims 2** genauso wie frische Charakterarten und die Möglichkeit, erstmals mehrere Haushalte zu steuern. Eine neue Beliebtheitsanzeige erleichtert die sozialen Interaktionen. Die Veröffentlichung von **Die Sims 2: Apartment-Leben** ist für August geplant. ❑

Info: www.electronic-arts.de

VELVET ASSASSIN

Schleichen im Zweiten Weltkrieg

Der in Hamburg entwickelte Schleich-Shooter **Velvet Assassin** macht große Fortschritte. Man spielt darin die im Koma liegende Agentin Violette, genauer: Man spielt zwölf Missionen in ihrer Erinnerung nach, teils grausame Einsätze, die sie während des Zweiten Weltkrieges absolvierte. Um ihr Ziel zu erreichen, setzt sie neben historisch korrekten Waffen auf List und Tücke: Getarnt schleicht die Alliierte hinter feindliche Linien, späht durch Schlüssellöcher und meuchelt Nazi-Soldaten lautlos mit dem Messer nieder. Wird sie von Wachen entdeckt, verwendet sie im Notfall eine Morphiumspritze. Gegner bewegen sich dann wehrlos in Zeitlupe, während die Spielgrafik in kunstvollen Farben verschwimmt. Seltsam: Violette trägt in diesen kurzen Szenen ein Nachthemd – es bedeutet, dass die Erinnerungen mit ihrer Gegenwart im Krankenbett verschwimmen. **Velvet Assassin** erscheint im Herbst 2008. ❑

Info: www.pcgames.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
2	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 08/08	Wertung: 86
3	Race Driver: Grid	Codemasters	Test in 07/08	Wertung: 86
4	Assassin's Creed	Ubisoft	Test in 05/08	Wertung: 83
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
6	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
7	Lego Indiana Jones	Lucas Arts	Test in 08/08	Wertung: 80
8	Die Sims 2	Electronic Arts	Test in 10/04	Wertung: 90
9	World of Warcraft Battlechest (WoW + Add-on)	Vivendi	Nicht getestet	Wertung: -
10	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Test in 03/07	Wertung: 90

[Quelle:] SATURN

ESL PRO SERIES

E-Sport-Showdown in Köln

Am ersten Juni-Wochenende wurden in Köln die ESL Pro Series Finals ausgespielt – 170.000 Euro Preisgeld, 4.000 Zuschauer und mehr als 27 Stunden Nervenkitzel! Während in **Warcraft 3** der 16-jährige Favorit Daniel ‚XlorD' ohne Niederlage den Titel erringen konnte, wurde es in **Counter-Strike** (dt.) schon am Samstag richtig spannend: Titelverteidiger Team Alternate musste sich wie Dauerkonkurrent mousesports gegen n!faculty geschlagen geben. Im Spiel der beiden Verlierer gewann mousesports mit hauchdünnem Vorsprung und durfte sich so noch mal gegen n!faculty beweisen. Dank ihres fehlerfreien Spiels gewannen sie die beiden letzten Maps. In **FIFA** trug der WCG-Sieger Daniel ‚hero' Schellhase den Einzeltitel-Sieg davon, während er mit seinem Clan SK Gaming auch den Teamtitel errang. ❏

Info: www.readmore.de

FREUDENTAUMEL | Das Team mousesports feiert den Sieg im Finale.





DUKE NUKEM FOREVER

Kein Scherz: Erste Spielszenen aufgetaucht!

Anfang Juni gab es neue Spielszenen aus **Duke Nukem Forever** zu sehen. Das mit wackeliger Handkamera abgefilmte Video zeigt dunkle, an **Prey** erinnernde Innenlevels und Duke-typische Waffen wie die Schrumpfkanone. 3d realms gab später bekannt, dass das Material ein halbes Jahr alt sei und sich die Qualität des Shooters enorm gesteigert hätte. Somit ist klar: **Duke Nukem Forever** lebt! Zum Veröffentlichungstermin schweigen die Entwickler allerdings weiterhin. ❏

Info: www.3drealms.com

AUF PCGAMES.DE
- **Video: Webcode 25G4**

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen

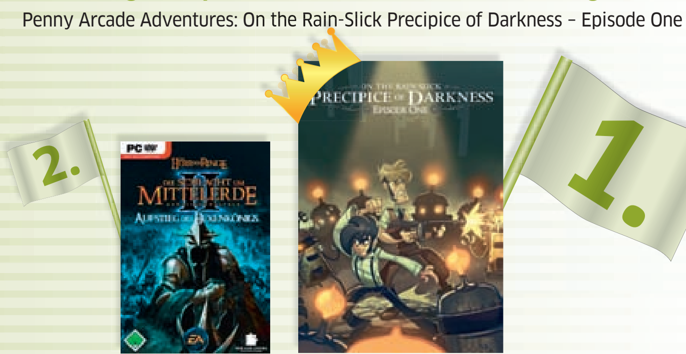
Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihrem Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❏

Info: www.pcgames.de



DER PREIS FÜR ...

... den längsten Spiele-Titel in einem PC-Games-Heft geht an:
Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness – Episode One



Damit gibt sich unser bisheriger Rekordhalter geschlagen:
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 – Aufstieg des Hexenkönigs

STEAM CLOUD

Valve erweitert Funktionsumfang seiner Online-Plattform Steam



Auf einem Presse-Event kündigte Valve ein interessantes Update für **Steam** an: Das Paket **Steam Cloud** wird die erfolgreiche Online-Vertriebsplattform um die Möglichkeit erweitern, Community- und Konfigurationsdaten zu speichern. Bedeutet: Auch Spielstände und eigene Einstellungen, etwa eine angepasste Tastenbelegung, werden künftig im Spielerprofil erfasst und lassen sich dann von jedem beliebigen Rechner abrufen. **Steam Cloud** wird zunächst auf die Spiele der **Half-Life**-Reihe, **Team Fortress 2**, **Counter-Strike** (dt.) und **Left 4 Dead** angewandt; auch andere Entwickler und Publisher könnten ihre Produkte mittels der **Steamworks**-Tools an das System anpassen. ❏

Info: www.steampowered.com



VERFILMUNG

Atari-Gründer kommt auf die Leinwand

Damit hatte Spiele-Pionier Nolan Bushnell nicht gerechnet: Paramount Pictures möchte das Leben des Vaters von Pong und Gründers von Publisher Atari verfilmen und hat sich dafür bereits die Rechte gesichert. Der Streifen soll schlicht „Atari" heißen, Leonardo DiCaprio fungiert als Produzent. Auch als Hauptdarsteller ist der Schauspieler im Gespräch. ❑

Info: www.pcgames.de

Quelle: Warner Bros. Entertainment Inc.

PORTAL 2

Erste Details zum Nachfolger



Im Internet ist eine angebliche Stellenausschreibung für Portal 2 aufgetaucht. Dort gesucht: ein Sprecher. Der zu verkörpernde Charakter sei extrovertiert, habe keine Ahnung von Wissenschaft, sei sich aber bewusst, wie man Menschen manipuliert. Der mutmaßliche Antagonist zum Spieler verliere im Story-Verlauf immer stärker den Bezug zur Realität. Die Tonaufnahmen sollen Ende Juli 2008 beginnen. Ob es sich bei Portal 2 um einen Nachfolger oder Vorgänger zum 2007 erschienenen Puzzle-Spiel handelt, bleibt weiter unklar. Entwickler Valve kommentierte die Gerüchte nicht. ❑

Info: www.valvesoftware.com

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Noch näher an der Realität

Publisher Konami verrät erste Details zur Fußballsimulation Pro Evolution Soccer 2009, die im Herbst erscheinen soll: Die Next-Gen-Grafik, mit der PES 2008 der Konkurrenz aus dem Hause EA überlegen war, überarbeiten die Entwickler nochmals, zudem sollen die virtuellen Sportler dank neuer Bewegungsabläufe geschmeidiger über den Platz hetzen. Dazu kommen ein paar Innovationen wie eine überarbeitete Steuerung und die Möglichkeit, das Spiel frei nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Die FIFA-Reihe ist also im Zugzwang. ❑

Info: www.konami.de



RESIDENT EVIL 5

Capcoms Horror-Spektakel für den PC?

Nein, noch nicht. Noch hat Capcom **Resident Evil 5** nicht für den PC angekündigt. Doch die Chancen auf eine Umsetzung stehen gut: Einmal, weil Capcom ein wachsendes Interesse am PC-Markt hat, das beweisen die Umsetzungen von **Lost Planet**, **Devil May Cry 4** und **Street Fighter 4**. Und dann ist da noch die Aussage eines Entwicklers auf der diesjährigen Capcom-Messe Captivate: **Resident Evil 5** werde auf Basis einer PC-Engine entwickelt und erst danach für Konsolen konvertiert. Das ist zwar noch nichts Ungewöhnliches, weckt aber Hoffnungen.

Resident Evil 5 basiert auf dem gleichen Prinzip wie **Resident Evil 4 (dt.)**: Als einsamer Held schlägt man sich per Schulterperspektive durch wahre Massen intelligenter, zombiehafter Mutanten. Ein kontroverses Szenario dient als Schauplatz für den blutigen Überlebenskampf: das heutige Afrika. ❑

Info: www.capcom.com

MEINUNG FELIX SCHÜTZ:
Vielen PC-Spielern blieb **Resident Evil 4 (dt.)** als eine mordsmäßig schlechte Konsolenportierung in Erinnerung. Schade, denn auf Nintendo-Konsolen ist das Spiel ein intensives Meisterwerk. Teil 5 verspricht das Gleiche, aber in moderner Optik – ich kann nur hoffen, dass Capcom seinen derzeitigen Kurs beibehält und das Spiel – so wie auch **Street Fighter 4** – für den PC veröffentlicht.

LUCAS ARTS

Ein Studio im Wandel

Es gilt als bestätigt: Die traditionsreiche Spiele-Firma Lucas Arts (**Monkey Island**, **Star Wars**, **Indiana Jones**) hat rund 100 Mitarbeiter entlassen – unter ihnen auch Shawn Stroc, den Produzenten von **Lego Indiana Jones** und der irre erfolgreichen **Lego Star Wars**-Reihe. Scheinbar will Lucas Arts vor allem die Aufgabenbereiche der Qualitätssicherung und des Produktions-Services auf externe Studios auslagern. Einer der Entlassenen ließ zudem pikante Details durchsickern, die jedoch nicht bestätigt sind und somit höchstens als Spekulation gelten dürfen: Er behauptet, neben **Star Wars: Knights of the Old Republic 3** sowie einem **Star Wars: Knights of the Old Republic**-Online-Rollenspiel sei auch ein neues **Indiana Jones**-Spiel in der Entwicklung, das offenbar auf dem aktuellen vierten Kinofilm basiere. ❑

Info: www.pcgames.de

USK

Spieleindustrie übernimmt Trägerschaft

Die Industrieverbände Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E. e.V. haben zum 1. Juni die Trägerschaft der USK übernommen. Dieser Schritt soll mehr Transparenz gegenüber Bund und Ländern schaffen. Als weitere Maßnahme der Umstrukturierung will man das Verfahren der Alterskennzeichnung sowie die öffentliche Wahrnehmung der USK verbessern. ❑



Info: www.usk.de

PC-GAMES-RANKING

Dinge, die Sie zu manchen Spiele-Charakteren einfach niemals sagen sollten:

5. Altair (Assassin's Creed) | „Brauchst ja nicht gleich die Wände hochzugehen. Verstehste!? Wände hochgehen! Hahahahaah!"

4. Lynch (Kane & Lynch) | „Kann ich dich mit der nervigen Geisel kurz allein lassen?"

3. Gordon Freeman (Half-Life 2) | „Is' irgendwas? Du bist heute so still."

2. Der Namenlose (Gothic) | „Ihr Name steht auf der Gästeliste, nehme ich an?"

1. Little Sister (Bioshock) | „Hey Kleine ... BUH!"

RUSH, RUSH!

SICHER DIR DEIN TICKET ZUR GC 08!



Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc08

Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

SPIELE UND TERMINE 08/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	3. Quartal 2008	06/07, 06/08	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega USA	4. Quartal 2008	06/08	–	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08	–	–	–
Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Herbst 2008	04/08	●	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2008	06/08	●	●	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	06/06, 10/06, 02/08	●	●	–
Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Activision	Herbst 2008	08/08	●	–	–
Codename: Panzers – Cold War	Echtzeit-Strategie	10tacle	Nicht bekannt	12/07, 05/08	●	–	●
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	November 2008	04/08, 08/08	●	●	●
Crysis Warhead	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2008	08/08	–	–	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	4. Quartal 2008	05/08	●	–	●
Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	31. Juli 2008	08/07, 01/08, 05/08, 06/08, 07/08	●	●	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	31. Oktober 2008	03/08	●	–	–
Der Herr der Ringe: Conquest	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2008	07/08	●	–	–
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Sommer 2008	08/08	●	–	–
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	2009	06/08	●	–	–
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt	03/08	●	–	–
Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	3. Quartal 2008	09/07, 06/08	●	–	●
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	Oktober 2008	10/07, 03/08, 08/08	●	●	●
Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver	29. August 2008	11/07, 03/08, 08/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Vivendi	4. Quartal 2008	02/08, 08/08	●	●	●
Gothic 4: Arcania	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08	●	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	Nicht bekannt	04/08, 07/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2008	04/08	●	–	●
King's Bounty: The Legend	Runden-Strategie	Flashpoint	4. Quartal 2008	05/08, 07/08	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2008	12/07, 04/08	●	●	●
Legendary	Ego-Shooter	Atari	3. Quartal 2008	05/08	●	●	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	●
Mercenaries 2: World in Flames	Action-Adventure	Electronic Arts	31. August 2008	10/07, 02/08	●	●	●
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic Arts	2008	05/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	12/07	●	●	●
Prince of Persia	Action-Adevnture	Ubisoft	4. Quartal 2008	08/08	●	●	
Project Origin	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	Herbst 2008	08/08	●	–	–
Prototype	Action-Adventure	Sierra	3. Quartal 2008	06/08	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Deep Silver	September 2008	01/07, 07/08	●	●	●
Spore	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	5. September 2008	08/07, 10/07, 04/08,	●	–	●
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	Deep Silver	August 2008	04/08, 08/08	●	–	●
Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	2008	08/07, 07/07, 05/08	●	●	●
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	02/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	2008	09/07	●	●	●
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	Herbst 2008	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	3. Quartal 2008	04/08	●	–	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2009	07/08	●	●	–
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	3. Quartal 2008	11/07, 09/07, 06/08	●	●	●
World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Herbst 2008	05/08	●	–	–
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	4. Quartal 2008	10/07, 07/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

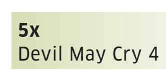
Zusammen mit Capcom verlosen wir fünf Versionen von **Devil May Cry 4** und zehn Merchandise-Pakete, bestehend aus T-Shirt, Poster und Lederarmband sowie fünfmal **Lost Planet: Colonies**. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

10x
Devil May Cry 4
-T-Shirt,
-Lederarmband und
-Poster

Welches Prügelspiel hat Capcom kürzlich auch für den PC angekündigt?

A | Resident Evil 5

B | Street Fighter 4



5x
Devil May Cry 4



5x
Lost Planet: Colonies

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Capcom Europe Ltd. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: **26. Juli 2008**



ANZEIGE
ALONE IN THE DARK
Stell dich der Dunkelheit!
Es wird Zeit, Baldrian-Perlen zu besorgen: Alone in the Dark ist zurück – besser und gruseliger als je zuvor!
Der erste Teil der Alone in the Dark-Serie gilt bis heute als Meilenstein in der Geschichte der Computerspiele. Und Entwickler Eden Games hat sich mit dem neuesten Ableger des Grusel-Spektakels keine geringeren Ziele gesetzt. Mit Angstschweiß auf der Stirn und zitternden Händen steuern Sie Hauptdarsteller Edward Carnby durch das von einer unglaublichen Katastrophe gezeichnete New York: Der Central Park, früher als Hort der Ruhe und Erholung bekannt, wurde vom Eden-Team in die Hölle auf Erden verwandelt. Nun hat Edward 24 Stunden Zeit, das mysteriöse Geheimnis zu lüften – nicht ohne vorher ein paar grässliche Zombies zurück in die Hölle zu ballern! Alone in the Dark überzeugt Horror-Fans nicht nur mit hervorragender Technik und der riesigen, frei begehbaren Spielwelt, sondern vor allem mit der zum Schreien gruseligen Atmosphäre.
Info: www.centraldark.com
Edward Carnby, der Held aus dem revolutionären Urvater der Alone in the Dark-Serie, ist zurück.
Die Collector's Edition des Grusel-Spektakels ist randvoll mit allerlei coolen Extras.
© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. « » and «PlayStation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



SYSTEMKRISE | Um alle optischen Features von **Crysis** zu genießen, benötigen Sie zwingend Direct X 10 – und damit Windows Vista.

Spiele und Windows

Von: Christian Burtchen / Sebastian Thöing

Windows als Spieleplattform, das schien lange ungewöhnlich. Wie und wann kam es dazu?

WUSSTEN SIE, ...

... dass die Windows-95-Startmelodie von Produzentenlegende Brian Eno (u. a. David Bowie, U2, Depeche Mode) komponiert wurde?
... dass er dies auf einem Mac tat?
... dass ein Absturz bei einer Pressevorführung von Windows 98 es bis in die Tagesschau schaffte?
... dass die Adresseingabe „C:\con\con" (ohne Anführungszeichen) Windows 95 und 98 vor einem Patch abstürzen ließ?
... dass Windows 3.2 nur in chinesischer Sprache erschien?

Mittlerweile ist es schon lange Standard, die Spiele-DVD unter Windows einzulegen, den „Installieren"-Button anzuklicken und kurz danach loszulegen – doch das war nicht immer so. Wir blicken zurück auf fast 30 Jahre DOS und Windows.

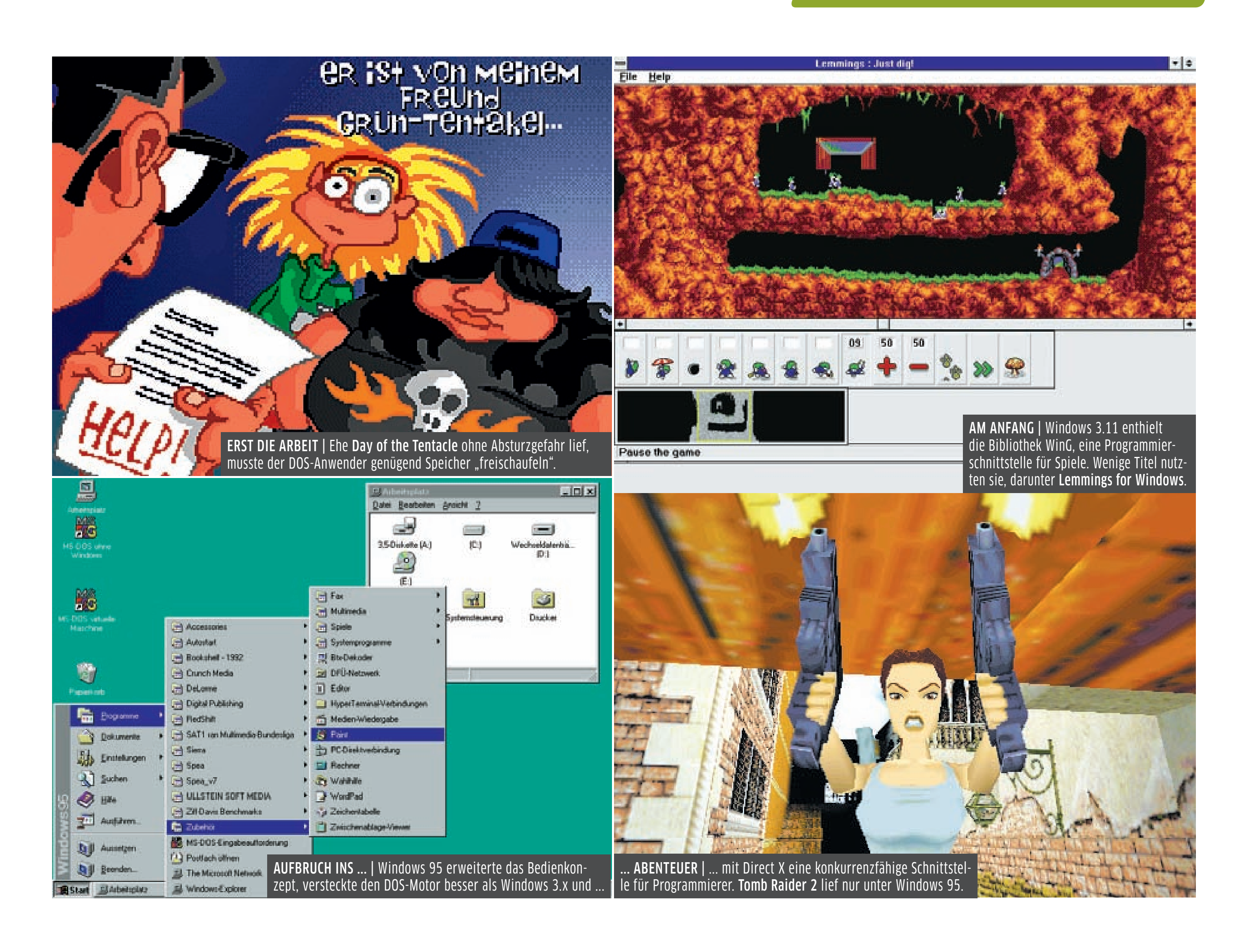
Microsoft Disk Operating System (MS DOS) wurde IBM im Jahr 1980 zur Bewertung vorgelegt – unter strengster Geheimhaltung. Selbst der Erfinder von QDOS, dem Gerüst, auf dem MS-DOS aufbaut, wusste nichts von der Präsentation. Schlimm war das nicht, denn MS DOS 1.0 erblickte nie das Licht der Konsumentenwelt. 1981 kaufte Microsoft alle Lizenzen von QDOS, das mittlerweile 86-DOS hieß, und veröffentlichte MS-DOS 1.14 unter dem Namen PC-DOS 1.0 auf den ersten IBM-PCs. Tim Paterson, dem geistigen Vater von QDOS, stand Microsoft bei der Portierung zur Seite.

Natürlich gab es für DOS auch Spiele. Diese erschienen zunächst noch auf Disketten und mussten – wie heute bei CDs und DVDs – im Vorfeld installiert werden. Dazu begab man sich per Kommandozeile in das Verzeichnis der Diskette, suchte dort nach einer Datei namens setup.exe oder install.exe und installierte das Spiel mit der Eingabe des entsprechenden Befehls in ein eigenes Verzeichnis auf der Festplatte. Nach der Installation wählte man dort die Datei des Spiels aus und legte los. Erst Programme wie der legendäre Norton Commander ermöglichten eine grafische, wenn auch alles andere als hübsche Benutzeroberfläche.

Die älteren unserer Leser erinnern sich vielleicht noch daran, mit dutzenden Varianten der Startdateien autoexec.bat und config.sys zu jonglieren, um konventionellen und erweiterten Speicher in spielgerechte Normen zu pressen. Um jedes Kilobyte (weniger als ein Millionstel Gigabyte) kämpfte man erbittert, um hungrige Spiele wie die CD-Version von Day of the Tentacle zum Laufen zu bewegen. Auch die Soundausgabe erwies sich mitunter als sehr geduldsfordernd – da passte hier mal ein Ausgabekanal nicht, wollte dort die MIDI-Musik partout nicht ertönen ...

Nein, Windows 3.x war kein Betriebssystem, sondern eine für DOS entwickelte Benutzeroberfläche, mit der die Handhabung einfacher und vor allem visuell wurde. Zuvor veröffentlichte Microsoft bereits Windows 1.0 und Windows 2.0. Beiden Systemen blieb der Erfolg nicht vergönnt. Software-Hersteller waren nicht bereit, ihre Programme für diese Systeme zu entwickeln und blieben bei DOS. Mit Windows 2.0 erschien übrigens das erste Word und das erste Excel und damit wichtige Stützen für den späteren Erfolg Microsofts. Mit Spielen hat das noch nichts zu tun.

Das populäre Windows 3.11 erschien im November 1993 und enthielt eine 32-Bit-Netzwerksoftware und das noch heute verwendete TCP/IP-Protokoll, mit dem mehrere Rechner untereinander kommuni-



ERST DIE ARBEIT | Ehe **Day of the Tentacle** ohne Absturzgefahr lief, musste der DOS-Anwender genügend Speicher „freischaufeln".

AM ANFANG | Windows 3.11 enthielt die Bibliothek WinG, eine Programmierschnittstelle für Spiele. Wenige Titel nutzten sie, darunter **Lemmings for Windows**.

AUFBRUCH INS ... | Windows 95 erweiterte das Bedienkonzept, versteckte den DOS-Motor besser als Windows 3.x und ...

... ABENTEUER | ... mit Direct X eine konkurrenzfähige Schnittstelle für Programmierer. **Tomb Raider 2** lief nur unter Windows 95.

zieren konnten. Die meisten Editionen von Windows 3.11 kamen daher auch mit dem Untertitel „Windows for Workgroups" daher – und mit bahnbrechenden Spielen wie **Solitär** und **Minesweeper**.

Um unter Windows 3.x ein Spiel zu starten, erstellte der Benutzer eine Verknüpfung mit einer DOS-Anwendung (.pif-Datei). Noch heute beherrscht Windows diese Dateiart, sie ist allerdings veraltet und wird von Viren-Programmierern dazu verwendet, Computer leichter zu infizieren. Der Trick: Viele Anwender haben die Anzeige der Dateiendungen deaktiviert, sodass eine „dokument.pdf.pif" ihnen ohne das verräterische richtige Suffix angezeigt wird.

Windows 3.11 wurde zwar zum Herrscher der Firmennetzwerke – Spieler blieben jedoch ihrem DOS treu. Das änderte sich erst mit Windows 95.

Das Licht der Welt erblickte Windows 95 (interner Codename: Chicago) im August 1995. Mit dem Start der noch immer auf DOS basierenden grafischen Benutzeroberfläche läutete Microsoft das Ende der 16-Bit-Technologie ein und ebnete den Weg für bessere 32-Bit-Applikationen. Mit Windows 95 startete der Siegeszug des Desktops, der Taskleiste und des Startmenüs. Windows 3.x setzte noch auf den Programm-Manager: Laufende Anwendungen legte dieser auf dem Desktop ab, Programme zeigte ein Auswahlfenster an.

Ebenfalls neu in Windows 95: Auch das Kontext-Menü, das Sie durch die rechte Maustaste öffnen, war eine der Neuerungen.

Außerdem begann die Ära des „Plug & Play" – neue Hardware einfach einbauen und losspielen, das war der Gedanke. In der Praxis erwies sich dies jedoch oft als „Plug & Pray" (einbauen und beten)...

Die zahlreichen Features brachten auch einige Probleme mit sich. Durch die 16- und 32-Bit-Unterstützung lag eine größere Last auf dem Systemkern, was zu unvermeidlicher Instabilität führte.

> „640 KB Arbeitsspeicher sollten genug für jeden sein."
>
> Fälschlicherweise Bill Gates zugeschriebenes Zitat

Abstürze und Fehlermeldungen häuften sich. Auch die Performance erreichte nicht das Niveau der Vorgänger.

Für Spieler änderte sich zunächst kaum etwas. Zwar wurden die Spiele dank 32-Bit-Unterstützung immer komplexer, die Grafik immer anspruchsvoller, die Hardware-Voraussetzungen immer happiger und der Umfang immer größer, der Ablauf blieb jedoch der gleiche. Erst installieren, dann spielen. Fertig. Seit Windows 95 werden die Installationen immer über die grafische Oberfläche ausgeführt.

Mit dem wachsenden Erfolg der PC-Spiele widmete sich auch Microsoft diesem Markt und entwickelte eine entsprechende Programmierschnittstelle, die nahezu den kompletten Multimedia-Bereich abdeckte. Entwicklungen dieser Art für vorherige Windows-Versionen waren nicht von Erfolg gekrönt.

Direct X erschien im September 1995 in Version 1.0. Es gab genau ein Spiel, das diese Schnittstelle nutzte. Würden wir es erwähnen, machten wir uns strafbar, deshalb nennen wir nur den Namen des Entwicklers: id Software. Erst Direct X 3.0, das mit Direct3D eine echte Alternative zum gängigen OpenGL für die dreidimensionale Darstellung bot, setzte sich bei den Entwicklern durch. Vorher waren 3D-Routinen fast für jeden Grafikchip neu geschrieben worden (und davon gab es viele), was oft

WAS IST EIGENTLCH DIESES „GAMES FOR WINDOWS"?

Seit Mitte 2005 versucht Microsoft, Games for Windows zu etablieren. Im Dezember 2006 wurde dies verstärkt – nicht nur durch den hellen Streifen auf Packungen, sondern auch durch umfangreiche Standards für die Spiele.

Zu den Anforderungen für das Siegel gehört natürlich die Kompatibilität zu Windows Vista, auch in der 64-Bit-Variante. Das entsprechende Spiel muss zudem mehrere Auflösungen ermöglichen, in den Seitenverhältnissen 4:3, 16:10 und 16:9. Außerdem Pflicht: die Unterstützung des Spiele-Explorers von Windows Vista, der zur Verwaltung (Installation, Performance, Konfiguration) und zum Start der Spiele dient. Alle Games-for-Windows-Titel nutzen die Jugendschutzeinstellungen von Windows Vista, ein wichtiges Instrument für Eltern zum Schutz ihrer Kinder. Fürderhin führte Microsoft die aus Xbox Live bekannten Achievements auch für PC-Spiele ein und machte es möglich, dass PC-Spieler gegen Xbox-360-Spieler antreten – das ist aber ein optionales Feature.



SOFTWARE-ATTENTAT | Assassin's Creed unterstützte sogar Direct X 10.1 – dadurch wendet die Engine in noch mehr Bereichen Kantenglättung an. Allerdings entfernte ein Patch dieses Feature wieder – angeblich, weil Grafikchips von Nvidia, dem Hardwarepartner, noch keine Möglichkeit zur Darstellung hatten.

WINDOWS IN ZAHLEN

- Insgesamt **25** Versionen des Betriebssystems sind bisher erschienen, darunter auch für Mobiltelefone und Netzwerk-Server.
- Nach **49,7** Tagen Laufzeit stürzen Windows 95 und 98 in ihrer Fassung einfach ab, weil eine Variable „vollgeschrieben" ist.
- Windows ME ist laut einer Liste des US-Magazins **PC World** auf Platz **4** der schlechtesten Technologieprodukte aller Zeiten.
- Windows 95 enthielt bei Release angeblich rund **5.000** Bugs.
- Es gibt eine Diskettenversion von Windows 95 – auf **15** Datenträgern.

zu Darstellungsproblemen führte und die Erstellung allgemein aufwendiger machte. Zu den ersten nur unter Windows lauffähigen Spielen zählten Tomb Raider 2 und Diablo.

Es dauerte dennoch, bis Direct X und damit Windows auf breiter Front Akzeptanz fanden – für das Grafikwunder Unreal (dt.) etwa erschien ein Direct3D-Patch mit ordentlicher Verzögerung. Dennoch war der Siegeszug von Windows unaufhaltsam – sehr zum Leidwesen mancher Spieler: Regelmäßig beschwerten sich Leser bei der PC-Games-Redaktion über den schleichenden Zwang zu Windows 95. Von Windows 95 gab es übrigens noch weitere Releases (B und C), die unter anderem größere Festplattenpartitionen als 2 GB zuließen, USB-Geräte rudimentär unterstützten und den Internet Explorer ins System integrierten.

Auch Windows 98 und die Millenium Edition setzten als Basis auf MS-DOS 7.1, respektive MS-DOS 8. Die erste Version von Windows 98 erschien im Juli 1998, die von Windows ME im September 2000, etwa ein halbes Jahr vor Windows XP.

Im Gegensatz zu Windows 95 bot die 98er-Ausgabe (Codename Memphis) eine bessere AGP- und USB-Unterstützung, mehrere Monitore, den ActiveX-Desktop, den Internet Explorer, einen besseren Windows Explorer, aber ebenso viele Probleme. So traten bei der Urversion von Windows 98 Abstürze auf. Erst Windows 98 Second Edition bekam die Probleme im Juni 1999 in den Griff und bot darüber hinaus eine nochmals verbesserte USB-Unterstützung sowie diverse Erweiterungen für Netzwerkunterstützung. Für Spieler relevant: Direct X 5.0, das 1997 erschien und gegenüber der Vorgängerversion so viele Neuerungen enthielt, dass sich der Software-Riese aus Redmond entschied, Versionsnummer 4 zu überspringen. So enthielt das „vierte" Direct X mit DirectSound, DirectMusic, DirectInput (eine Eingabeschnittstelle, mit der auch der Force-Feedback-Rütteleffekt möglich wurde) und DirectPlay (eine Netzwerkschnittstelle) wichtige Verbesserungen, die auch Spiele(r)n zugute kamen.

Windows ME war lediglich ein aufpoliertes, mit wenigen neuen Multimedia-Features versehenes Windows 98, das im Urzustand noch unreifer war als der Vorgänger. Abstürze und Probleme wurden erst mit einem Update aus der Welt geschafft.

Danach lief es besser als Windows 98, jedoch bei Weitem nicht so stabil wie die Windows NT-Reihe. Windows ME wird auch Repair ME genannt und stellt das letzte System dar, das auf DOS basiert, und markiert somit das Ende der Windows-9x-Reihe. Für Spieler änderte sich nichts. Noch immer hieß es: Erst installieren, dann spielen. Mehr war nicht zu tun, neue Features suchten Zocker vergebens. Mittlerweile hatte sich Direct X durchgesetzt und lief – wenn auch nicht ohne den obligatorischen BlueScreen – meist erfreulich stabil. Windows 98 SE erfreute sich unter Spielern lange hoher Beliebtheit, bis XP-exklusive Titel herauskamen.

Windows XP ist das erste Betriebssystem von Microsoft, das nicht auf der Grundlage MS-DOS aufbaut, sondern als Nachfolger von Windows 2000 gilt und auf einem Windows-NT-Betriebssystemkern läuft. NT bietet zwar Zuverlässigkeit in Sachen Stabilität, ist jedoch für Spieler ungeeignet. Windows XP erschien im Oktober 2001 und brachte ins System integrierte Direct-X-Routinen mit. Dadurch erleichterte Microsoft vor allem Spieleentwicklern die Arbeit. Für Spieler war das zwar nicht direkt von Interesse, es führte aber zu grafisch immer anspruchsvolleren Titeln.

2001 bot sich mit Direct X 8.0 (sogar noch für Windows 95) die Unterstzützung von Shadern an. Das sind kleine Programme, die direkt auf dem Grafikprozessor laufen und so bestimmte Effekte schnell und standardisiert

DER SIEBTE STREICH: DAS NÄCHSTE WINDOWS

Natürlich arbeitet Microsoft schon an der neuen Version des Betriebssystems. Noch sind relativ wenige Informationen bekannt – sicher ist, dass das Interface wohl eine große Neuerung erfährt.

Windows 7 hieß intern einmal Blackcomb. Erste Pläne dafür schmiedete Microsoft bereits im Jahre 2000. Blackcomb sollte unter anderem ein deutlich verbessertes, datenbankbasiertes Dateisystem (WinFS) enthalten. Später entschied das Unternehmen, einige dieser Features im zwischendurch erschienenen System Longhorn (Codename für Vista) zu verwirklichen, was dann allerdings doch nicht geschah. Somit bleibt eine lange Liste möglicher Neuerungen.

Neue Features - Windows 7 unterstützt von Haus aus XPS, die Microsoft-Alternative zum PDF. Möglicherweise wird der Hersteller auch versuchen, die Flash-Konkurrenz Silverlight offensiver zu vermarkten.

Bill Gates und andere Microsoft-Mitarbeiter haben mehrere mögliche Schwerpunkte des neuen Windows angedeutet. Ein wesentlicher Punkt sind – für Spieler sehr relevant – Performance-Verbesserungen. So sagte Gates selbst, dass das System für die gleiche Leistung weniger Energie und weniger Arbeitsspeicher verbrauchen werde. Die Systemanforderungen liegen angeblich auf dem Niveau von Windows Vista, allerdings mit deutlich gesteigerten Möglichkeiten.

Auf der Hardware-Seite scheint außerdem die Einbindung virtueller Festplatten und WLAN-Karten anvisiert. Letzteres würde es etwa ermöglichen, mit einem Rechner gleichzeitig in ein Netzwerk einzutreten und ein neues für andere Nutzer zu eröffnen. Laut windows7news.com nutzt das Betriebssystem außerdem Virtualisierung, um alte Programme laufen zu lassen, statt das bisherige Modell, bei dem Teile des alten Kerns aus Kompatibilitätsgründen immer „mitgeschleppt" werden.



AT YOUR FINGERTIPS | Die berührungsempfindliche Microsoft-Surface-Technologie wird Teil von Windows 7 sein.

Auch eine stärkere Fokussierung auf den User statt auf den Rechner über netzweite Synchronisation von Programmen und Dokumenten erscheint durchaus wahrscheinlich. So nennt Gates Windows Live Services (Online-Applikationen und -Dienste auf Basis des MSN-Netzwerkes) als wichtiges Standbein und eine frühe Version von Windows 7 ermöglichte die Synchronisation der Einstellungen des Internet Explorers darüber, ebenso eine komplett sprach- und fingergestenorientierte Bedienung. Bemerkenswert ist, dass auch Microsofts Konkurrent Apple diese Konzepte aggressiv verfolgt. Derzeit gehen Experten davon aus, dass Windows 7 um die Jahreswende 2009/2010 erscheint.

ermöglichen, etwa Textur- oder Wasserdarstellung. Im Regelfall erhält jede neue Direct-X-Fassung den Support für neue Shader – derzeit ist Version 4.1 erhältlich, aber nur unter Windows Vista mit Direct 3D 10.1.

Um Spiele aus der Windows-9x-Ära noch unter Windows XP nutzen zu können, baute Microsoft einen sogenannten Kompatibilitätsmodus ein, der Routinen des veralteten Systems emulierte, also simulierte, und so die Programme zum Laufen bringen sollte. Allerdings funktionierte dieser nicht immer wie gewünscht – Caesar 3 etwa stellt viele Windows-Besitzer vor Probleme.

Da XP stabiler lief als die Vorgänger, konnten Spieler zufrieden sein. An den zuvor beschriebenen Routinen änderte sich nichts. Allein DOS-Spiele konnten aufgrund von fehlender DOS-Unterstützung nicht mehr nativ gespielt werden. Dafür müssen sogenannte Emulatoren wie DOSBox herhalten. Besitzer von 64-Bit-Prozessoren griffen bei der Windows XP x64 Edition zu. Diese sorgt zum Beispiel im 64-Bit-Modus von Far Cry (dt.) für atemberaubende Effekte, kämpft allerdings teilweise mit mangelnder Treiberunterstützung.

Vista, das intern den Codenamen Longhorn trägt, ist das aktuelle Betriebssystem von Microsoft und erschien im Januar 2007.

> „Spam wird in zwei Jahren der Vergangenheit angehören."
>
> Das hat Bill Gates tatsächlich gesagt – im Januar 2004.

Schon vor der Veröffentlichung hagelte es harsche Kritik seitens der Spieler, da die Systemanforderungen horrend waren. 1 GB Arbeitsspeicher wird empfohlen, um Vista lauffähig zu machen. Aber: Bei Windows 98 hagelte es dieselbe Kritik und es setzte sich dennoch durch.

Durch die aufwendige Präsentation des Desktops und die hohen Anforderungen schreckten Spieler zurück. Dabei gab es erstmals in der Windows-Geschichte eine wirkliche Neuerung für Zocker. Mit Games for Windows (siehe Kasten) läutete der Branchenriese aus Redmond eine enge Zusammenarbeit mit den Spielentwicklern ein. Titel, die mit dem sogenannten Games-for-Windows-Logo versehen sind, laufen theoretisch auf allen PCs mit Windows XP oder Vista und werden vorher von Microsoft auf Kompatibilität und Qualität geprüft.

Besonders interessant für Grafik-Freunde ist die Unterstützung von Direct X 10. Spiele wie Crysis zaubern durch die Unterstützung ebenjener Technologie wunderbare Effekte auf Ihren Bildschirm. Doch auch hier hagelte es Kritik. Spieler fragten sich, warum Direct-X-10-Effekte nur Besitzern von Vista zugänglich gemacht wurden. Microsoft konterte mit technischen Voraussetzungen, die XP nicht biete; Hobby-Entwickler behaupten das Gegenteil. Den Versuch des Kaliforniers Cody Brocious, Direct X 10 auch unter Windows XP zu ermöglichen, beurteilten viele Außenstehende von Anfang an skeptisch – mittlerweile ist der Quellcode des eingestellten Projekts frei verfügbar. Es bleibt dabei: Wer Bioshock, Crysis oder Assassin's Creed in voller Pracht spielen möchte und den entsprechenden Rechenknecht unterm Schreibtisch hat, greift besser zu Windows Vista.

Es bedarf keines Propheten, um festzustellen: Auf dem PC bleibt Windows auf lange Sicht die Spiele-Bastion. Selbst wenn einmal eine Version innerhalb der langen Produktreihe zwischendurch keinen großen Erfolg feiern sollte. ❑



GLÜCKSGRIFF | Für das junge Entwicklerstudio war der **Landwirtschafts-Simulator 2008** der Schlüssel zum Erfolg. Ein Nachfolger ist bereits in Arbeit.

Phänomen Landwirtschafts-Simulator

Von: Sebastian Weber

Vom Nischenprodukt zum Überraschungshit – ein Erklärungsversuch.

Ist es die Doku-Soap **Bauer sucht Frau**, die das Thema zur Mode macht? Ist es das Bedürfnis, große Maschinen zu bändigen, das Männern seit Kindesalter innewohnt? Genau weiß niemand, warum sich der **Landwirtschafts-Simulator 2008** so unglaublich gut verkauft und sogar Titel wie **UEFA Euro 2008** auf die Plätze verweist (siehe Kasten unten rechts). Wir wollen dem Phänomen auf den Grund gehen.

Eine interessante Geschichte, abwechslungsreiches Gameplay oder Topgrafik – das alles bietet Astragons Simulation bei Weitem nicht und trotzdem bezeichnet sich mancher Spieler im offiziellen Forum als beinahe süchtig. Süchtig danach, Felder zu pflügen, anzusäen, die zarten Pflänzchen zu hegen und zu pflegen und später die Ernte unter Zeitdruck einzufahren. Klingt öde, ist es für die meisten auch – gerade mal acht Prozent unserer Leser auf pcgames.de gaben in einer Umfrage an, sich hinter das virtuelle Lenkrad eines Traktors zu schwingen.

„Wir hätten nie gedacht, dass der **Landwirtschafts-Simulator** so gut ankommt", staunt selbst Martin Bärwolf vom Entwicklerstudio mb-energy. Dank des speziellen Spielkonzepts, das man absichtlich gewählt habe, um nicht im Mainstream-Brei zu versumpfen, fülle das Spiel eine Marktlücke aus, so Bärwolf weiter. Gerade die große Realitätsnähe, die mb-energy durch die Zusammenarbeit mit Landmaschinenhersteller Fendt erreichte, und der Kindheitstraum vieler Spieler, solche Kolosse zu bewegen, seien das Geheimnis des Erfolges, vermutet auch er.

Hat also tatsächlich das unterbewusste Verlangen aus unseren Kindertagen Einfluss auf den Erfolg? Auch Diplom-Psychologe Christian Roth, Medien- und Sozialpsychologe, der sich seit Jahren mit virtuellen Welten und deren Wirkung befasst (mehr Infos unter www.spieleforschung.de), hakt hier ein: „Die Landwirtschaftssimulation knüpft direkt an Kindheitsträume und Bauernhoferfahrungen an, es wirkt die Kraft der Nostalgie." Zudem übe es einen großen Reiz auf viele Menschen aus, mächtige Maschinen und Fortbewegungsmittel zu beherrschen, dabei sei es gleich, ob es sich um einen Traktor, ein Flugzeug, einen Bus oder einen Panzer handele. Traktorfahren – wie im Fall des **Landwirtschafts-Simulators** – gelte zudem als großer Spaß und werde mit Männlichkeit assoziiert. Ungeklärt bleibt die Frage, was Spieler dazu bewegt, sich längere Zeit mit derartigen Simulationen zu beschäftigen.

Denn der Landwirtschafts-Simulator 2008 ist nicht das erste Spiel dieser Art. In den vergangenen Monaten veröffentlichte Publisher Astragon unter anderem den **Schiffs-**, den **Bus-** und den **Müllabfuhr-Simulator**, **Bagger-** und **Kurierservice-Simulator** folgen im August. Berufe, die die meisten Menschen in der Realität ungern freiwillig ausüben. Ist das vielleicht ein weiterer Grund für den Erfolg?

Schon Spiele wie **Die Sims** oder **Sim City** haben gezeigt, dass es einen Reiz auszuüben scheint, Bereiche des Lebens nachzuspielen, gerade wenn diese – verglichen mit der eigenen Lebenssituation – besser, schlechter oder gar unerreichbar sind.

„Die Faszination eines Simulators liegt zu einem großen Teil in der Möglichkeit, in verschiedene

DÉJÀ-VU?

Bereits 1998 zeigte ein Spiel der Fachpresse, dass man trotz schlechter Kritiken erfolgreich sein kann: Autobahn Raser.

Veraltete Grafik, mangelhafte Fahrphysik und einfallsloser Spielablauf waren damals die Hauptkritikpunkte. Dennoch: **Autobahn Raser** wurde ein Erfolg, vermutlich aufgrund des niedrigen Verkaufspreises und des plakativen Titels. Inzwischen zählt die Reihe acht Spiele, der bislang letzte Teil erschien im Jahr 2005.

DAS SAGEN UNSERE LESER

Der Landwirtschafts-Simulator setzt auf ein ganz eigenes Spielkonzept und möchte gar nicht massentauglich daherkommen. Doch was denken die PC-Games-Leser über den Titel?

STIMMEN AUS DER COMMUNITY:

„Was halten Sie vom Landwirtschafts-Simulator 2008?"

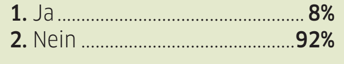
[**User: baummonster** | „Was ich wieder faszinierend finde, ist dieses „Sims"-Phänomen: Sachen, die im (...) [echten Leben] keiner machen möchte, werden am Computer liebend gern erledigt ..."]

[**User: faZe** | „Wenn es Leute gibt, denen es gefällt (und die gibt es scheinbar), und es Leute gibt, die so etwas programmieren – warum nicht?"]

[**User: Seebaer** | „Lieber eine Woche Landwirtschaftssimulation als fünf Minuten Fußball- (...) oder Golfsimulation."]

[**User: STF** | „Ein wenig mehr Abwechslung, dann kommt bei mir auch Spaß mit solchen Spielen auf."]

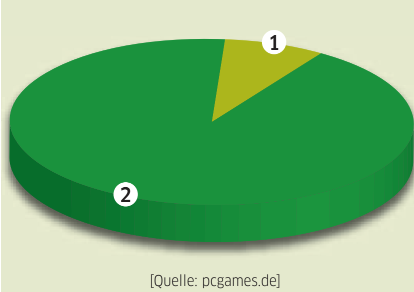
[**User: schroeder011078** | „Die Umsetzung ist miserabel und höchstens etwas für Kinder."]



UMFRAGE

Spielen Sie den Landwirtschafts-Simulator 2008?

1. Ja **8%**
2. Nein **92%**



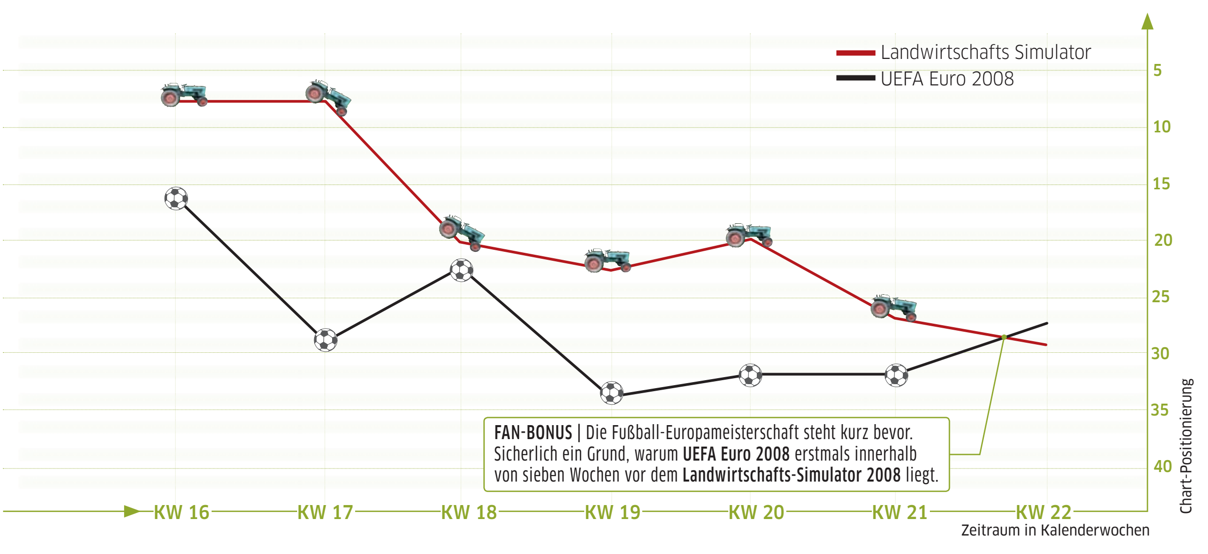
[Quelle: pcgames.de]

Rollen und Berufe hineinzuschlüpfen. Ein Simulator bietet dadurch Erfahrungen, die man im realen Leben nur aufwendig, kostspielig, langwierig, mit Risiken verknüpft oder oft auch gar nicht machen könnte. (...) [Zudem] kann man [eventuelle Stresssituationen] jederzeit beenden und erkennt die Herausforderung in scheinbar einfachen Dingen", bestätigt Roth. Er sieht dabei gar rudimentäre Parallelen zwischen Rockstars unglaublich populärer **GTA**-Reihe und dem **Landwirtschafts-Simulator**. In den Grundzügen – nämlich in einem authentischen Umfeld zu handeln, wie es in der Realität nie möglich wäre – sei ihre Wirkung gleichzusetzen. Denn genau diese Möglichkeit mache den Reiz an Spielen im Allgemeinen und für Simulations- beziehungsweise Landwirtschafts-Fans am **Landwirtschafts-Simulator** im Speziellen aus.

Der Erfolg gibt den Entwicklern auf alle Fälle Recht. Neben einem Inhalts-Update, das kürzlich angekündigt wurde und von offizieller Seite neuen Content bringt, erscheinen fast täglich Modifikationen, die frische Landmaschinen oder Gebiete beinhalten – der verblüffend aktiven Community sei Dank. Und die wartet sicher auch schon sehnsüchtig auf den **Landwirtschafts-Simulator 2009**, an dem mb-energy – neben einem noch geheimen Projekt – nach dem überraschenden Erstlingswerk bereits arbeitet, wie uns Bärwolf im Gespräch verrät. ❑

ERFOLG IN ZAHLEN

Damit haben selbst die Entwickler nicht gerechnet. Seit Verkaufsstart hat der Landwirtschafts-Simulator einige große Konkurrenten übertroffen. Selbst UEFA Euro 2008 konnte sich – trotz Europameisterschaftsbonus – nicht absetzen.



INTERVIEW MIT
RENE HERMANN

„Es ist gut, dass es eine große Gemeinschaft gibt."



RENE HERMANN ist begeisterter Spieler des Landwirtschafts-Simulators 2008

PC Games: Was macht für dich die Faszination **Landwirtschafts-Simulator 2008** aus?
Hermann: „Wie der Titel verrät, handelt es sich um eine Simulation und genau das fasziniert mich. Die Entwickler haben es innerhalb eines Jahres geschafft, ein Spiel zu programmieren, bei dem es um den Kern der Landwirtschaft geht. Dazu halten sie es so real, wie es auch im wahren Leben ist. Obendrein erscheinen immer mehr Modifikationen, die neue Maschinen oder Landstriche mit sich bringen, und sogar ein Add-on namens **Grünland** ist bereits angekündigt."
PC Games: Bist du verblüfft, dass es eine derart aktive Community gibt?
Hermann: „Ganz offen und ehrlich gesagt: Ja, das bin ich. Ich hätte nie gedacht, dass es so viele Leute gibt, die derart fasziniert von der Landwirtschaft sind. Aber es ist gut, dass es schon so eine große Gemeinschaft gibt."
PC Games: Was, glaubst du, macht die Spieler derart „süchtig"?
Hermann: „Die meisten Leute, die den **Landwirtschafts-Simulator 2008** spielen, scheinen tatsächlich mit Landwirtschaft zu tun zu haben. Aber auch Leute, die rein gar nichts mit der Materie zu schaffen haben und nur einmal in einen landwirtschaftlichen Betrieb hineinschnuppern möchten, sind von Astragons Titel begeistert."
PC Games: Schaust du dir die anderen angekündigten Simulationen auch an, etwa den **Müllabfuhr-Simulator 2008**?
Hermann: „Auf jeden Fall. Die Entwickler haben mich jetzt auf den Geschmack gebracht.

Das wird gespielt

Spielecharts verraten uns, welche Highlights gerade bei Ihnen angesagt sind! Wir versorgen Sie mit den besten Infos zu Ihren Lieblingsspielen.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Monat für Monat schauen sich unsere Redakteure die neuesten Spiele an, testen diese oder schreiben Vorschauen. Doch kaum stehen die echten Highlights im Laden, verschwinden sie meist wieder von unserer Berichterstattungs-Agenda. Ein regelmäßiger Blick in die Charts zeigt, dass sich etwa die zu Weihnachten erschienenen Spiele-Hits als echte Dauerbrenner etablieren. Doch was lesen Sie in PC Games über Ihr Lieblingsspiel in den Monaten nach dem Release, in denen oft wichtige Updates und Tools erscheinen? In dieser Rubrik wollen wir unserem Motto „Wissen, was gespielt wird" gerecht werden und berichten über Charts-Dauerbrenner von **Call of Duty 4** bis **World of Warcraft**. Wir informieren Sie über die neuesten Inhalte und Patches zu Ihrem Lieblingsspiel, werten interessante Umfragen zu den Blockbustern aus oder lassen Spieleentwickler rückblickend zu Wort kommen.

Ihnen fehlt ein Titel oder Sie wissen etwas Interessantes zu Ihrem Lieblingsspiel? Kurze Meldung an daswirdgespielt@pcgames.de genügt – wir freuen uns über Ihr Feedback. ❑

IN DIESER AUSGABE:

KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT

DIE SIEDLER

Für **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** ist nun der Patch 1.6 erhältlich, den Sie auf unserer DVD finden. Jede Menge neuer Karten und Kampagnen für fast alle **Siedler**-Teile zum Runterladen bekommen Sie zudem unter:

Info: http:/www.siedler-maps.de

C&C 3: KANES RACHE

Der Patch 1.01 verzögert sich erneut um einige Wochen. Laut einem Eintrag im offiziellen Forum ist der Grund dafür das massive Community-Feedback, das zu einigen weiteren Änderungen am Patch führte.

Info: http://www.cnc-inside.de

SPORE

Für **Spore** bringt Electronic Arts zwei Versionen des Editors: Die Vollversion schlägt mit rund 10 Euro zu Buche, die abgespeckte **Spore Labor**-Basisversion bekommen Sie dagegen gratis – auch auf unserer Webseite. Hoffnung machte zunächst die Aussage eines englischen PR-Managers von Electronic Arts, der für England sagte: „Wer **Spore Labor** kauft, erhält beim Kauf der Vollversion den Preis erstattet." Doch: Hierzulande wird der Preis des Editors beim Erwerb des Hauptspiels nicht gutgeschrieben.

Info: Webcode: 25HK

VAMPIRE: THE MASKERADE – BLOODLINES

Sowohl für die deutsche als auch für die englische Version des Vampir-Spiels ist gerade ein weiterer inoffizieller Patch erschienen, inzwischen auf die Version 5.4.

Info: http://www.patches-scrolls.de

SUPPORT EINGESTELLT

Crysis

Die Nachricht schockierte zuerst, dann machte sie die Fans sauer: Zusammen mit der Ankündigung von **Crysis Warhead** (siehe Vorschau ab Seite 42) veröffentlichte Entwickler Crytek die Meldung, dass der geplante Patch 1.3 für **Crysis** nicht erscheinen wird.

Der Unmut, der sich über die fehlende Unterstützung für den Mehrspielerteil des Shooters breitgemacht hatte, bekommt nun neuen Zündstoff, auf Fan-Seiten wie crysisnews.de stapeln sich die Protestnachrichten. Crytek äußerte sich in einem Statement über die Pläne des Unternehmens. So läge der Grund der Einstellung nicht an den immer noch zuhauf kursierenden Raubkopien. Vielmehr wolle sich das Team ganz auf die Fertigstellung von **Crysis Warhead** konzentrieren und die Weiterentwicklung des Mehrspielerteils auf anderem Wege vorantreiben.

Gleichzeitig betonten die Frankfurter, dass sie zwar die Entwicklung des Patches aufgegeben haben, nicht aber die Unterstützung des Spieles. Über weitere Pläne von Crytek gab uns Geschäftsführer Cevat Yerli in einem ausführlichen Interview Antwort. Das Gespräch mit Cevat finden Sie ab Seite 48.

Erfreulich ist die Meldung für die enttäuschten Fans freilich nicht. Crytek muss aufpassen, nicht noch mehr Spieler zu vergraulen. Schließlich lebt ein Shooter nur lange, wenn Fans und Entwickler Hand in Hand zusammenarbeiten: die einen durch ambitionierte Fan-Projekte, die anderen durch vernünftige Unterstützung. Das ist zurzeit allerdings nicht der Fall. ❑

Info: www.crysisnews.de



ENTTÄUSCHUNG | Crytek konzentriert sich derzeit voll auf **Warhead**. **Crysis** bleibt dabei erst mal auf der Strecke.

KOSTENLOSES ADD-ON

Mass Effect

In einem Interview mit der Seite Wired.com plauderten Ray Muzyka und Greg Zeschuk, die Chefs von Bioware, über herunterladbare Inhalte für **Mass Effect** und das Anfang 2009 kommende Fantasy-Rollenspiel **Dragon Age**.

Laut den Aussagen soll die erste Erweiterung für **Mass Effect**, genannt **Kollisionskurs** (im Original: **Bring Down The Sky**), die nicht in der Verkaufsversion enthalten ist, bereits kurz nach der Veröffentlichung des Spiels als kostenloser Download angeboten werden. Dafür müssen Spieler lediglich ihre Version im Internet registrieren.

Viel war es zwar nicht, doch wollen wir Ihnen nun auch nicht vorenthalten, was Ray Muzyka zu **Dragon Age** verriet. Er schwärmte regelrecht von dem Fantasy-Rollenspiel: „**Dragon Age** wird der geistige Nachfolger eines großartigen Bioware-Rollenspiels, **Baldur's Gate**, für die nächste Generation. Es erinnert mich wirklich an seinen ‚Vorgänger' – aber auf einem komplett neuen Level. Ich habe erst vor einigen Tagen **Dragon Age** gespielt und muss sagen, Story und Gameplay sind fantastisch. Ich denke, dass **Dragon Age** von allen Bioware-Spielen die beste Geschichte erzählt." ❑

Info: Webcode: 25HH

Z NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NO-

TABULA RASA

Richard Garriotts Online-Rollenspiel scheint wenig lukrativ für Publisher NCSoft. Laut dessen Finanzreport habe die Veröffentlichung 5 Milliarden Won (rund 3,1 Millionen Euro) eingespielt und im Q1/08 kämen aber nur noch 1,9 Milliarden Won herein. Zum Vergleich: Der Launch von **City of Heroes/City of Villains** brachte 5,4 Milliarden Won, im ersten Quartal 2008 bringt es noch genauso viel. Bezeichnend, dass NCSoft keine Spielerstatistiken zu **Tabula Rasa** aufführt wie zu allen anderen Titeln. Finanzdirektor Lee Jae-Ho äußerte, **Tabula Rasa** werfe keinen Gewinn ab, er hätte aber noch Hoffnung, dies ändern zu können.

Info: Webcode: 25GB

JACK THOMPSON BALD ARBEITSLOS?

Grand Theft Auto

Auch hierzulande fiel der US-Anwalt Jack Thompson sicherlich dem einen oder anderen Computerspieler bereits unangenehm auf. Schließlich führt er einen regelrecht fanatischen Feldzug gegen Gewaltspiele – speziell die **Grand Theft Auto**-Reihe scheint es ihm angetan zu haben. Dabei greift er oft zu sehr zweifelhaften Methoden, stellt hanebüchene Zusammenhänge, etwa zwischen der Verrohung der Gesellschaft und Videospielen, her und führt teils haltlose Argumente an. Zuletzt sorgte Thompson mit einem Brief an die Mutter des Vorsitzenden des Publishers Take Two, Strauss Zelnick, für Furore.

Unangenehm könnte es nun aber für ihn selbst werden: Die Anwaltskammer Floridas wirft dem Rechtsanwalt inzwischen in 27 Fällen Fehlverhalten vor und empfiehlt, ihm die Zulassung für mindestens zehn Jahre zu entziehen. ❑

Info: Webcode 25GE



JACK THOMPSON | Böse Zungen behaupten, der Anwalt sei vor allem ein Selbstdarsteller und suche Publicity.

ERSTE USER-INTERFACES

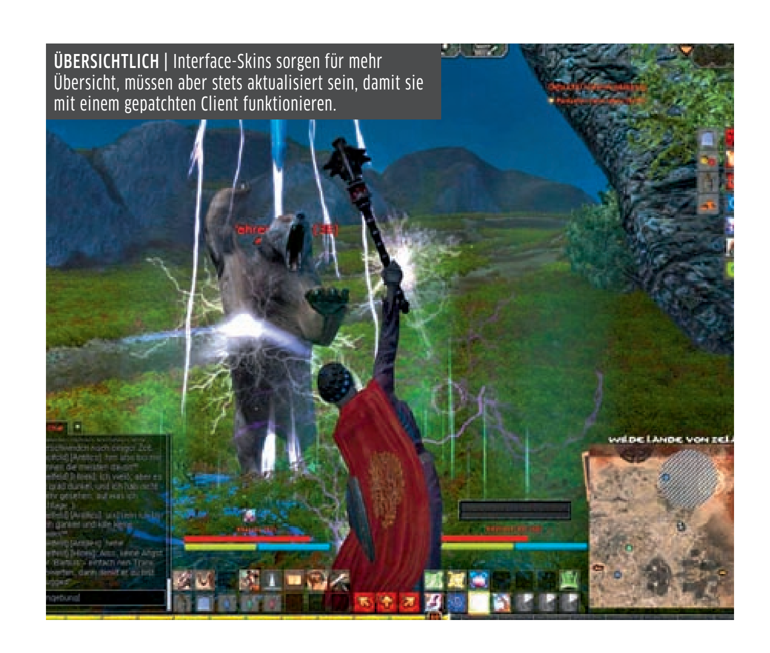
Age of Conan

Auf Seite 100 dieser Ausgabe, im Test zu Funcoms Online-Metzelei, weisen wir darauf hin, mit welchen Interface-Mods, sogenannten Skins, sich die Benutzeroberfläche aufpeppen lässt. Wie Sie eine solche Anpassung installieren, erfahren Sie hier:

Schritt für Schritt zum Skin

1. Laden Sie sich den gewünschten Skin von der unten angegebenen Webseite herunter.
2. Entpacken Sie die gepackte Skin-Datei in ein Verzeichnis Ihrer Wahl.
3. Öffnen Sie in Ihrem Age of Conan-Spielverzeichnis den Ordner \cd_image\Gui.
4. Kopieren Sie dort das Verzeichnis **Default** und speichern Sie es zur Sicherheit als Backup.
5. Öffnen Sie den entpackten Skin-Ordner (\Customized) und kopieren Sie alle dort enthaltenen Verzeichnisse und Dateien in Ihr Spielverzeichnis \Age of Conan\cd_image\Gui\Customized
6. Starten Sie nun Age of Conan, das Programm erkennt automatisch die neuen Dateien.
7. Wenn Sie einen solchen Skin deinstallieren möchten, löschen Sie einfach alle Dateien im Ordner \Age of Conan\cd_image\Gui\Customized. ❑

Info: http://aoc.buffed.de/page/2846/add-ons



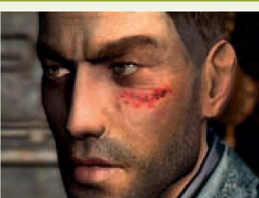
ÜBERSICHTLICH | Interface-Skins sorgen für mehr Übersicht, müssen aber stets aktualisiert sein, damit sie mit einem gepatchten Client funktionieren.

KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT

SIM CITY SOCIETIES
Nach zig Änderungen am Spiel wurde es Zeit für eine neue Demoversion, zu finden auf der offiziellen Seite zum Spiel. Neben dem Tutorial und einer Mission erleben Sie darin zwei der vielen neu integrierten Katastrophen.
Info: http://simcitysocieties.ea.com

THE WITCHER
Entwickler CD Projekt startete wieder ein neues Fanprojekt: Fotografieren Sie Ihre **The Witcher**-Spielepackung an ungewöhnlichen, möglichst originellen Orten und schreiben Sie ein paar Worte dazu.
Info: http://the-witcher.de

ALONE IN THE DARK
Den Schauplatz des Survival-Horror-spiels, den New Yorker Central Park, dürfen Sie auch per Google Earth und Google Maps besuchen – in der Gru-sel-Version mit Mutantenbäumen und Insekteninvasion.
Info: Webcode: 25GC



SCHLACHT UM MITTELERDE 2
Derzeit geht das Echtzeit-Strategiespiel zum Budgetpreis zuhauf über die Ladentheke. Falls Sie Hilfe bei Ihrem Feldzug brauchen, keine Bange: Wir halten online eine ausführliche Komplettlösung für Sie bereit:
Info: Webcode: 25GD

WOW DURCHGESPIELT?

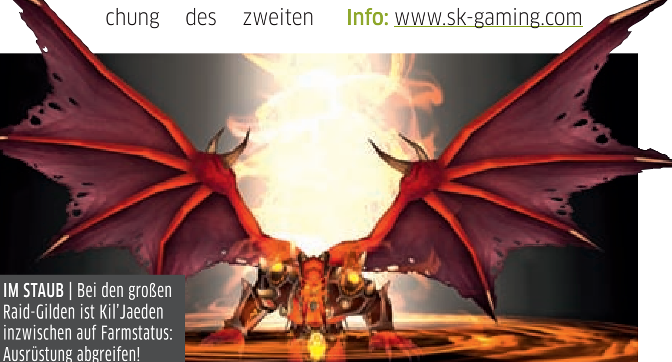
World of Warcraft

Ein Online-Rollenspiel kann man nicht durchspielen? Stimmt schon, doch **World of Warcraft** ist so nahe an dieser Behauptung wie nie zuvor. Der Grund: Der letzte große Raid-Boss, Kil'Jaeden, wurde Ende Mai das erste Mal bezwungen. Die Top-Gilde SK Gaming schickte den schwersten Brocken, den Blizzard den Spielern vorsetzt, in die virtuellen Jagdgründe.

Bis zur Veröffentlichung des zweiten Add-ons, **Wrath of the Lich King**, wird es keine neuen Instanzen für raidhungrige Elfen und Orcs mehr geben. Somit bleibt ambitionierten Gilden nur noch übrig, Däumchen zu drehen, abzuwarten und farmen zu gehen.

Kleiner Trost: Am 25. Juni startete die Arena-Saison 4. In Teams klopfen sich dann wieder unzählige **WoW**ler um Arenapunkte und die damit verbundene Ausrüstung. ❑

Info: www.sk-gaming.com



IM STAUB | Bei den großen Raid-Gilden ist Kil'Jaeden inzwischen auf Farmstatus: Ausrüstung abgreifen!

PC-ROCKER DISKRIMINIERT

Guitar Hero 3

Aerosmith, Def Leppard und bald auch Metallica – alles coole Bands, die man auf Activisions Plastikgitarre nachspielen kann – sofern man über eine Xbox-360- oder PlayStation-3-Konsole verfügt.

Warum darf ich als PC-Rocker da nicht mitmischen? Schön und verführerisch prangt in den Optionen die Download-Schaltfläche, doch beschert ein Klick darauf nur ein enttäuschendes „Demnächst verfügbar". Wer das Songrepertoire von **Guitar Hero 3** erweitern möchte, kann dies nur in mühsamer Arbeit mit Editoren bewerkstelligen.

Nicht gerade die feine Art, so nachlässig mit seinen Kunden umzugehen, finden wir. So schwer kann es doch nicht sein, Songdaten auch für den PC bereitzustellen, oder doch? ❑

Info: www.guitarhero.com/de



VERSTAUBTE HELDEN | **Guitar Hero** macht auch auf dem PC Spaß, bloß mit dem Download-Inhalt sieht es mau aus.

BREITBILD-UNTERSTÜTZUNG

Battlefield 2142

Der kürzlich für **Battlefield 2142** erschienene Patch 1.50 reicht endlich die lange geforderte Unterstützung für die recht verbreiteten Breitbild-Monitore nach. Allerdings ist dafür ein wenig Handarbeit nötig, denn standardmäßig ist die Option nicht verfügbar, da es sich dabei noch um ein Beta-Feature handelt. Teilweise verursacht die Option nämlich noch kleinere Grafikfehler im Zusammenhang mit den Waffen. Falls Sie die Auflösungen trotzdem ausprobieren möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Verknüpfung zu **Battlefield 2142** oder erstellen Sie eine neue.

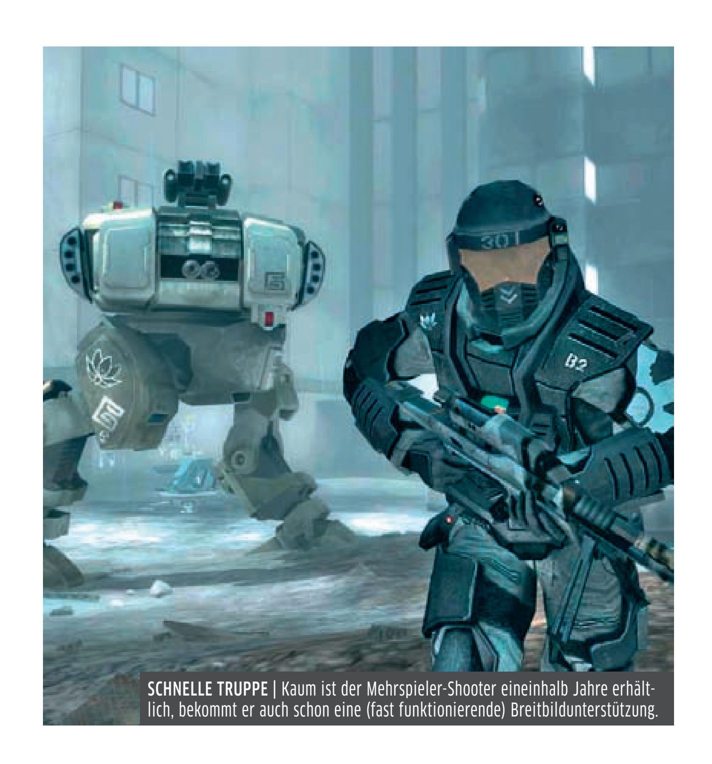
2. Vollführen Sie darauf einen Rechtsklick mit der Maus und wählen Sie die Option „**Eigenschaften**".

3. Im Reiter „Verknüpfung" schreiben Sie ans Ende der Zeile „**Ziel**", also noch hinter den normalerweise vorhandenen Parameter **+fullscreen 1,** mit einem Leerzeichen Abstand die Option:

+widescreen 1

4. Ab sofort stehen Ihnen damit in den Video-Optionen des Spiels auch die Breitbildauflösungen zur Wahl. ❑

Info: Webcode: 25G9



SCHNELLE TRUPPE | Kaum ist der Mehrspieler-Shooter eineinhalb Jahre erhältlich, bekommt er auch schon eine (fast funktionierende) Breitbildunterstützung.

URZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ

ANNO 1701
Related Designs, der Entwickler von **Anno 1701**, ist in Mainz in ein größeres Büro gezogen und will auf 50 Mitarbeiter wachsen. Thomas Pottkämper, Managing Director von Related Designs: „Zwei sehr erfolgreiche Jahre liegen hinter uns. Wir konnten mit **Anno 1701** und dem Add-on **Der Fluch des Drachen** große Produktionen realisieren und freuen uns auf weitere spannende Projekte. Die Expansion unseres Unternehmens ist die Konsequenz aus der wachsenden Internationalisierung bei der Zusammenarbeit mit Ubisoft"
Info: Webcode: 25HJ

KINDER DES NILS
Tilted Mill Entertainment legt das Anfang 2005 veröffentlichte Aufbaustrategie-Spiel **Immortal Cities: Kinder des Nils** in vereinfachter Form und mit frischen Gebäuden neu auf. Besitzer des Originals erhalten einen Patch.
Info: http://www.tiltedmill.com

TEAM FORTRESS 2
Das nächste Update knöpft sich angeblich die Pyro-Klasse vor, die dann Belohnungen freispielen kann – zuletzt erhielt der Medic dergleichen. Übrigens beschäftigt sich das neueste „Meet the ..."-Video mit dem Sniper.
Info: Webcode: 25GG



PATCH 1.3 UND: DEPRIMIERT DIE ARBEIT AM SPIEL?

Hellgate: London

Blogs verraten manchmal mehr, als es dem einen oder anderen Betroffenen vielleicht lieb sein mag. Anfang Mai schrieb sich Guy Somberg, Entwickler bei den Flagship Studios, unter der Überschrift „Die Arbeit ist deprimierend" seinen Frust von der Seele. Gründe für seine schlechte Laune: **Hellgate: London** sei längst nicht der erhoffte große Erfolg, die Leute in den Foren und sogar dem Spiel selbst zögen nur darüber her und es habe sich bereits der Begriff „Flagshipped" eingebürgert, wenn Produkte auf den Markt kämen, ohne die vorher gemachten vollmundigen Versprechen zu erfüllen. Vor allem aber liefen dem Team die Mitarbeiter in Scharen davon, darunter Freunde von ihm, und so sei er bald der einzig übrig gebliebene der ursprünglichen **Hellgate**-Programmierer.

Vorstandsmitglied Dave Brevik sah sich schließlich zu einer offiziellen Stellungnahme genötigt. Wie er schrieb, sei sich das Unternehmen bewusst, dass der Start von **Hellgate** nicht optimal gewesen sei und dem Spiel noch einige Monate Entwicklungszeit gut getan hätten. Doch als unabhängiges Studio hätten sie keine Möglichkeit gehabt, den Termin zu verschieben. Guy sei eben in einer schlechten Phase wegen der Freunde, die das Studio verlassen haben. Und: Das **Hellgate**-Team sei jetzt genauso groß wie zur Veröffentlichung des Spiels.

Immerhin stehen Patch 2.0 und 2.1 in den Startlöchern. Patch 2.0, der auch den Namen **The Abyss Chronicles** trägt, bringt vor allem eine neue Quest-Linie mit fünf Boss-Gegnern sowie drei zusätzliche Fertigkeiten für alle Klassen, verbessert die Blademaster-Klasse und Gilden-Optionen und eröffnet ein Auktionshaus. Fertigkeiten, Attribute und Perks sollen Sie zudem für Charaktere, die vor dem Patch 2.0 erstellt wurden, dank Retrainer ändern können.

Wermutstropfen: Die lange angekündigten Spieler-gegen-Spieler-Funktionen (PvP) bleiben abermals außen vor und kommen erst mit dem Nachfolge-Update 2.1. Dafür will Flagship dann gleich obendrein Ranglisten-PvP-Spiele, Matchmaking, ein Belohnungssystem sowie einen Capture-the-Flag-Modus mitliefern. ❑

Info: Webcode: 25GA



BÖSE WELT | Ob nun endlich die User Rücksicht auf die Gefühle der Entwickler nehmen? Eher nicht.

Stronghold Crusader Extreme

PC DVD-ROM

Das beste Stronghold Crusader aller Zeiten!

- Führe gigantische Armeen mit mehr als 10.000 Einheiten auf das Schlachtfeld.
- Nutze die neuen taktischen Möglichkeiten wie Bombardements und Verstärkungen.
- Stelle dich 5 neuen, herausfordernden AI-Gegnern.
- Stronghold Crusader Extreme beinhaltet unter anderem die für Einsteiger verbesserte Original-Version von „Stronghold Crusader", den Inhalt der Sonderedition „War Chest" und vieles mehr.

Ab 26. Juni im Handel!

Created by


Published by


Distributed by








WWW.FIREFLYWORLDS.COM | WWW.GAMECOCKMEDIA.COM

Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.) – Map-Pack von cod-infobase.de Map-Pack	●	●	–
Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.) – RCON Application Bilder	●	●	–
Crysis: Clan00 & Crymod Community Map-Pack #1	–	–	●
Crysis: Clan00 King of the Hill Map-Pack #1	–	–	●
Crysis: Der Hafen	–	–	●
Doom 3: Infernal Confrontation	–	–	●
Half-Life 2: Bloodstone – The Journey Home	–	–	●
Medieval 2: Total War– Das Heilige Römische Reich	●	●	–
Neverwinter Nights 2: World of Goliath	–	–	●
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Adash: Stadt der Magie (Kapitel 1: Flammen der Vergangenheit)	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Elfengesang	●	●	–
Unreal Tournament 3: UT2D	●	●	–



SIEG! | Die Armee von Oberlothringen sammelt sich nach siegreicher Schlacht um den General und seine Wachen.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Medieval 2: Total War – Das Heilige Römische Reich

Im Jahre des Herrn 1080 versuchte das Heilige Römische Reich deutscher Nationen die Herrschaft über die bekannte Welt an sich zu reißen. Zwar ist diese Fraktion auch im Hauptspiel **Medieval 2: Total War** vertreten, doch das Modteam um Dimitri_ Harkov fand diese Repräsentation nicht wirklich prickelnd. Also machte man sich daran, eine Modifikation zu erstellen, die das Heilige Römische Reich in die Unterfraktionen Österreich, Bayern, Schwaben, Sachsen, Franken, Ober- und Unterlothringen sowie die Königreiche Böhmen und Burgund aufteilt. Nun haben Sie es also auch mit rivalisierenden Herzögen zu tun, wenn Sie an die Macht wollen.

Doch damit nicht genug. Dimitri_ Harkov und sein Team überarbeiteten auch gleich die Karte des Spiels. Diese konzentriert



KAWUMM | Auf der sehr detailliert gestalteten Map Tremor (PS) von sebotronik geht der Spieler vor einer Explosion in Deckung.

Clan00: Crysis Community Map-Pack / King of the Hill Map-Pack

Der Clan00 liefert Nachschub für alle **Crysis**-Mehrspielerfans. Dessen erstes Map-Pack für **Crysis** entstand in enger Zusammenarbeit mit dem offiziellen Crytek Modding Forum (www.crymod.com). Jeweils fünf der Karten sind im Modus Instant Action (Old Mine und Crossroad, War Forest, Jungle, mp_surf) beziehungsweise Power Struggle (Training_f, Outpost2, Tremor, Rock, Inlet) spielbar. Außerdem präsentiert Clan00 das **King of the Hill Map-Pack #1**. Bei dieser speziellen Variante von Power Struggle gibt es eine kleine Fabrik in der Mitte der Karten, die Sie einnehmen, um fortan automatisch Energie zu sammeln. Beim Status von 100 Prozent können Sie die TAC-Gun kaufen und das feindliche Hauptquartier zerstören. Alle Karten (KotH_Industrial, KotH_Orangebox, KotH_Outpost, KotH_Desolation, KotH_Terminal) stammen aus der digitalen Feder von Crytecs Community Manager für **Crysis**, Sven „c4Te“ Metzger. (mb) ❑



BALLER, MANN! | Der Spieler des roten Teams feuert aus allen Rohren auf einen Gegner der blauen Mannschaft.

Unreal Tournament 3: UT2D

Eines vorweg: Diese Mod ist total flach! Das ist buchstäblich zu verstehen, denn in **UT2D** erleben Sie die Mehrspieler-Kämpfe auf einem 2D-Schlachtfeld. Sie bewegen Ihren Helden nur nach oben, unten, rechts und links. Es ist nicht möglich, in den Bildhinter- oder -vordergrund zu laufen. Eingefleischte Shooter-Fans müssen sich hier ganz schön umstellen, da das Spielprinzip aufgrund der recht kleinen Karte nicht nur extrem schnell ist, sondern auch völlig neue Taktiken fordert. Denn einige Waffen, die im Hauptspiel weniger nützlich waren, sind nun sinnvoller – allen voran der Hammer. Nahkämpfe finden nun wesentlich öfter statt. Ansonsten nutzen Sie alle bekannten Waffen, jedoch keine Fahrzeuge. Sie spielen im Deathmatch-, Team-Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modus, wobei Sie vor allem der zuletzt Genannte sehr ins Schwitzen bringen wird. Eine wirklich außergewöhnliche Mod. (ab) ❑


VON OBEN | Auf diesem Ausschnitt der Karte sind Teile der Herzogtümer Franken, Schwaben und Oberlothringen zu sehen.


KARTENSPIEL | Das Parteienauswahlfenster der Kampagne. Hier ist auch die neue Karte des Spiels zu sehen.

sich nun auf Europa. Amerika, der Mittlere Osten und große Teile von Afrika wurden kurzerhand entfernt, um ein realistischeres Weltbild der damaligen Zeit zu schaffen. Insgesamt toben Sie sich nun in rund 180 Provinzen aus. Durch die Aufteilung des Heiligen Römischen Reiches in die einzelnen Herzogtümer buhlen nun 31 Fraktionen um die Vorherrschaft im Spiel. 29 davon sind spielbar, die beiden anderen stellen die Sklaven und die Mongolen dar.

Wie sich das für eine umfangreiche Mod gehört, gibt es in **Das Heilige Römische Reich** auch zahlreiche Änderungen am Regelsystem. Mitglieder des Imperiums können andere Herzogtümer des Reiches nicht ohne Grund angreifen. Durch die Reichsacht werden Unruhestifter verbannt und als Angriffsziel für die restlichen Fraktionsmitglieder auserkoren.

Mit der Reichssteuer zahlt der Spieler als Mitglied des Imperiums nun einen Geldbetrag an den amtierenden Imperator. Es sei denn, er verliert pro Runde Geld, ist verbannt oder im Krieg mit dem Kaiser. Exkommunizierte Imperatoren können nun einen Antipapst ins Spiel bringen, um etwa schnell einen Kandidaten zur Verfügung zu haben, sollte der amtierende Vertreter Gottes einem Attentat zum Opfer fallen. Außerdem kann der Imperator nun nicht mehr verbannt werden. Macht er seine Arbeit allerdings schlecht, so setzt die Opposition einen „Gegen-König" ein und ein Bürgerkrieg entbrennt.

Auch kleinere Änderungen nahm das Mod-Team vor. So gibt es pro Runde nur noch einen Spielzug, in dem der Spieler um ein Jahr altert. Sie schicken zudem neue Einheiten aufseiten der Burgunder und der Böhmen in die Schlachten. Einige Namen wurden verändert, um das Spielerlebnis historisch genauer zu machen. Neue Texturen, Banner, Schilde und Grafiken runden das gelungene Gesamtpaket ab. Zwar handelt es sich bei **Das Heilige Römische Reich** bisher noch um eine Beta-Version, trotzdem erschlägt einen der schiere Umfang der Änderungen, die es fast schon zu einer vollwertigen Erweiterung machen. Installieren Sie die Modifikation gleich von unserer DVD und stürzen sich in den Machtkampf im Jahr 1080. Achtung: Das Add-on **Kingdoms** wird benötigt! (ab) ❑


FLUGATTACKE | An einem See in der Wildnis greifen den Helden fiegende Pestering Water Elementals an.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: normal



RATTENSCHARF | Held Khrinz erledigt für den Wirt eines Gasthauses einige Riesenratten im Weinkeller.

Half-Life 2: Bloodstone – The Journey Home

Wenn Sie an **Half-Life 2**-Mods denken, kommen Ihnen bestimmt nur Ego-Shooter in den Sinn. Doch hätten Sie gedacht, dass es auch Rollenspiele dafür gibt? Mit **Bloodstone: The Journey Home** erschien Anfang Juni das erste Kapitel einer achtteiligen Rollenspiel-Reihe.

Sie schlüpfen in die virtuelle Haut des Bauern Khrinz, der in einer Höhle im Wald einen Kristall findet. Als er diesen berührt, teleportiert ihn eine fremde Macht in das Fantasyland Darynia. Hier attackieren ihn sogleich finstere Kreaturen und nur der mysteriöse Agreus kann ihn retten. In der Stadt Riverside erhält der Recke die ersten Aufgaben. Sie steuern Khrinz aus der Verfolgerperspektive, sprechen Passanten an, treiben Handel und stürzen sich in spannende Kämpfe. Dadurch erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen der Held aufsteigt. Sie verteilen Punkte auf Attribute sowie die Kampf-, Verteidigungs- und Magiefertigkeiten, um schließlich Feuerbälle zu schleudern, mit zwei Waffen gleichzeitig zu kämpfen oder sich selbst heilen zu können. Erledigte Gegner hinterlassen auch genretypisch Schätze, die Sie entweder verkaufen oder die Sie im Falle besserer Waffen und Rüstungen selbst benutzen.

Für Rollenspiel-Fans bietet **Bloodstone** also jede Menge Futter. Wir haben zwar schon hübschere Mods gesehen, doch in diesem Genre kommt es hauptsächlich auf die inneren Werte an. Die stimmen hier voll und ganz. Die interessante Geschichte, das gute Charaktersystem und die vielen Missionen machen Ihren etwa zehnstündigen Ausflug nach Darynia zu einem spaßigen Vergnügen. Die Mod wurde von Gunnar Struch, Richard Tyrer, Adam Sinclair, James Femia und David Walker als Projekt des Kurses B.Sc(Hons) Computer and Video Games an der University of Salford in England entwickelt. Wichtig: Die Mod setzt **Half-Life 2: Episode One** voraus. (ab) ❑

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele für null Komma nix

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.
Prämiennummer: 003413





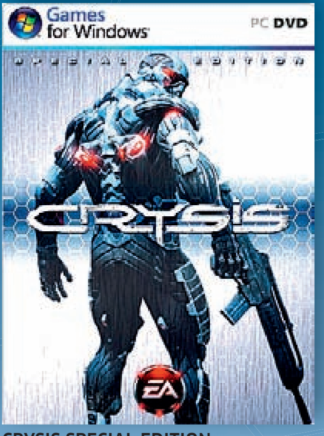
50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
Prämiennummer: 003338



ALONE IN THE DARK
Ein Action-Survival-Spiel, bei dem der Spieler in die Rolle von Edward Carnby schlüpft, der darum kämpft, eine Nacht alleine im Central Park zu überleben.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig

Prämiennummer: 003458



CRYSIS SPECIAL EDITION
Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte **Far Cry** zu verdanken ist.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig

Prämiennummer: 003301



MASS EFFECT
Sie müssen alles in Ihrer Macht Stehende tun, um das Böse aufzuhalten. Nur so retten Sie das Leben von Milliarden und verhindern die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

Prämiennummer: 003463



MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.

Prämiennummer: 003237



NEED FOR SPEED: PRO STREET
Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Mit **Need for Speed: Pro Street** wird der Traum endlich wahr!

Prämiennummer: 003286



ASSASSIN'S CREED (DVD-ROM)
Third-Person-Action mit phantastischer Grafik und viel taktischer Freiheit: Sie sind ein geheimnisumwitterter Krieger und Attentäter im Jerusalem des Jahres 1191.

Prämiennummer: 003388



SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ betankt er sich auch am Computer über den USB-Port. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.

Prämiennummer: 003351

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

Bei Prämien 003458 und 003301 Ausweis des Empfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 54

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



ÜBERFALL! | In einem kleinen Wald bekommen es drei Spieler mit einer Gruppe fieser Orks zu tun. Ein harter Kampf!

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Neverwinter Nights 2: World of Goliath

Online-Rollenspiele kosten eine Menge Geld und fressen sehr viel Zeit. Haben Sie Zeit, aber nicht viel Geld? Dann machen Sie doch mal einen Abstecher in die Welt von Goliath. In diesem Fantasyreich warten nicht nur zahlreiche Aufgaben auf Sie, sondern es möchten auch viele Mitspieler gemeinsam mit Ihnen das Land durchstreifen. Voraussetzungen für das Vergnügen sind lediglich **Neverwinter Nights 2** und die Mod **World of Goliath**.

Zunächst erstellen Sie, wie aus dem Hauptspiel gewohnt, einen Helden aus den typischen **Dungeons & Dragons**-Klassen und -Rassen. Schließlich begeben Sie sich in die Welt, treffen auf die ersten Abenteurer und erledigen Monster. Die Welt von Goliath ist vollkommen persistent, das bedeutet, selbst wenn Sie Ihren PC abschalten, bleibt die Spielwelt bestehen und andere Abenteurer wandern darin umher. Wie sich das für ein Online-Rollenspiel gehört, können Sie Goliath zu Ihrer zweiten Heimat werden lassen. Bei Bedarf kaufen Sie sich ein Haus, das Sie einrichten und als Lager für gefundene Schätze benutzen. Handwerklich begeisterte Spieler erstellen eigene Gegenstände, die sie an andere Helden verkaufen. Falls Sie Lust haben, können Sie auch angeln oder kochen.

Wollen Sie der Gefahr ins Auge blicken, erforschen Sie die über 140 Gebiete, erkunden uralte Ruinen und ziehen gegen grausige Kreaturen in den Kampf. Sogar ein Belagerungssystem hat das Entwicklerteam um Nicolas De Letter eingebaut. Das ist natürlich vor allem in Gilden sinnvoll, die es auch in **World of Goliath** gibt.

World of Goliath beweist eindrucksvoll, dass mit dem Editor von **Neverwinter Nights 2** nicht nur spannende Einzelspieler-Mods machbar sind. Sogar komplexe Online-Rollenspiele sind möglich – und das völlig ohne monatliche Gebühren. Zur Installation halten Sie sich bitte an die Anleitung auf unserer DVD. Dann sollte dem Spielvergnügen nichts im Weg stehen. (ab) ❑



HANDWERKLICH BEGABT | Ein Halb-Ork stellt in seinem Haus Gegenstände her, die er an die anderen Spieler verkauft.



KNASTBRUDER | Auf der Karte Pow Camp reloaded finden die Kämpfe in und um ein Gefangenenlager in der Wüste statt.

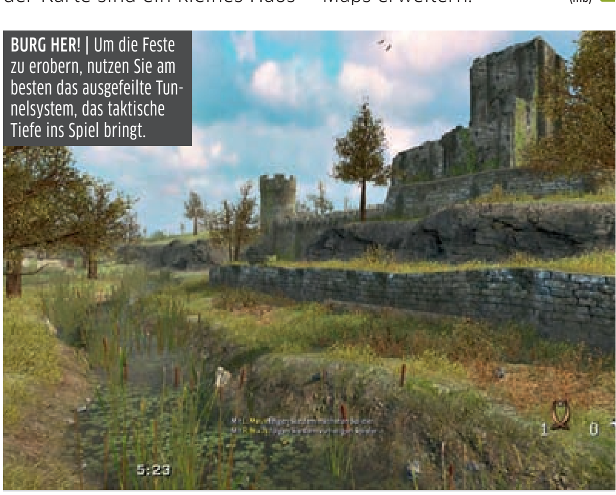
Mehrspieler-Maps
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.) – Map-Pack

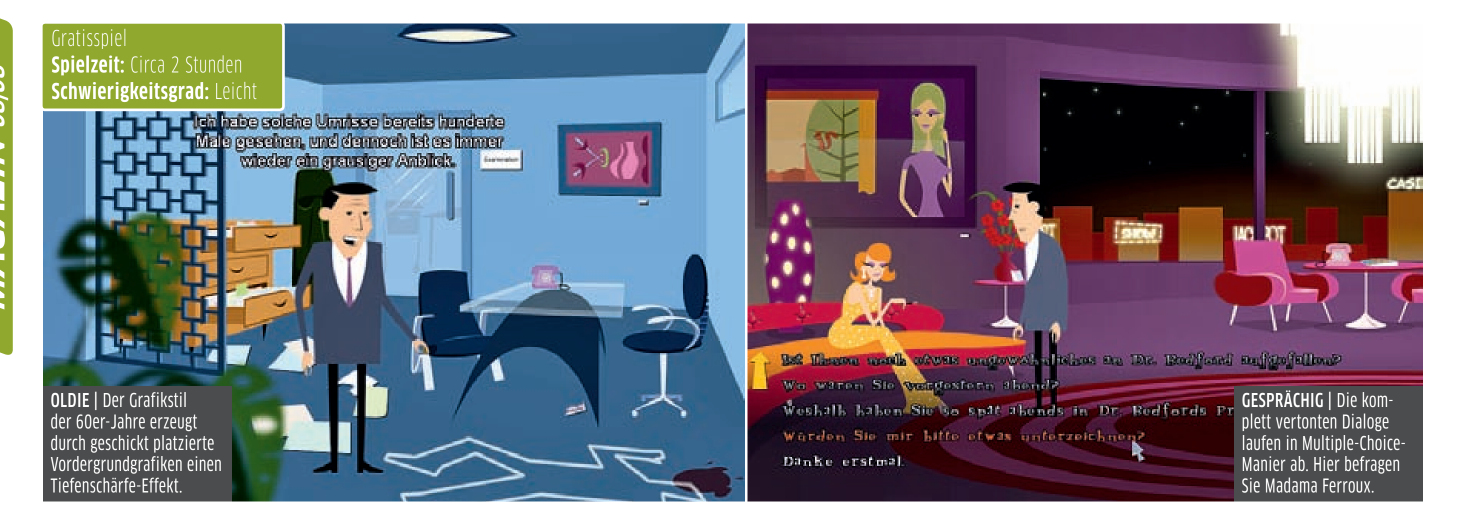
Das Team der **Call of Duty (dt.)**-Community von www.cod-infobase.de hat ein dickes Kartenpaket für PC Games geschnürt. Enthalten sind zwölf Mehrspieler-Karten für **Call of Duty 4 (dt.)**, die entweder komplett neu erstellt wurden oder gelungene Remakes älterer Karten sind. Ein Beispiel für eine solche Runderneuerung ist „Pow Camp reloaded". Das Gefangenenlager in der Wüste besticht besonders durch seine beklemmende Atmosphäre und die detaillierte Grafik.

Die Spielfläche der Karte „Arbor Day" von project107 ist leicht überschaubar und besteht aus einem recht ebenen Waldgelände. Das bietet zwar dichten Baumbestand, dafür müssen Sie aber ohne Buschgruppen als Deckung auskommen. Das Gestrüpp finden Sie nämlich nur in den Randbereichen wieder, wo es zur Begrenzung der Karte dient. Für etwas Sichtschutz sorgen hingegen einige Autowracks, Bäume und Holzpalisaden. An den Enden der Karte sind ein kleines Haus und ein Schuppen als einzige begehbare Gebäude platziert.

Favorit der Mod-Redaktion ist „mp_burg". Die alte Burgruine ist von einem weitläufigen Außengelände umgeben und wird von kleinen Scheunen, einem abgemähten Feld und einer altertümlichen Grabanlage begrenzt. Die Vegetation dieser gelungenen Komposition einer halb zerstörten und doch trutzigen Burganlage ist mit Alleen, Büschen, Bäumen und einem Teich sehr realistisch dargestellt. Für taktische Möglichkeiten sorgt eine Tunnelanlage, die in die Burg hinein- und an verschiedenen Stellen wieder hinausführt. Außerdem finden Sie im Map-Pack die Karten Baccalao, dust2_classic, Forlorn, Forsaken Industries, Legionforest, Priby-at, Recon Delta Night, Spetsnazbase und Vertical sowie das brandneue **TT Picture-Package Version 4.0**. Damit können Server-Admins und LAN-Spieler ihre RCON-Tools und Stats-Tools mit den aktuellsten Bildern der bisher veröffentlichten Fan-Maps erweitern. (mb) ❑



BURG HER! | Um die Feste zu erobern, nutzen Sie am besten das ausgefeilte Tunnelsystem, das taktische Tiefe ins Spiel bringt.



Gratisspiel
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Leicht

OLDIE | Der Grafikstil der 60er-Jahre erzeugt durch geschickt platzierte Vordergrundgrafiken einen Tiefenschärfe-Effekt.

GESPRÄCHIG | Die komplett vertonten Dialoge laufen in Multiple-Choice-Manier ab. Hier befragen Sie Madama Ferroux.

Dirty Split

Angesichts des aktuellen Ausgebots an gelungenen Gratisspielen können Adventure-Spieler zum Nulltarif ihrem Hobby frönen. Nach den kürzlich veröffentlichten Fan-Projekten **Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen** und **Zak McKracken: Between Time and Space** erschien im Mai mit **Dirty Split** erneut ein richtig gutes Fan-Adventure. Traditionell führen Sie bei diesem klassischen Point&Click-Abenteuer Gespräche, sammeln Gegenstände ein und lösen leichte logische Rätsel.

Sie übernehmen die Rolle des Privatdetektivs Alan Baxter, der von einer gewissen Mrs. Vanderbuilt engagiert wird. Sie sollen die Unschuld ihres Sohnes beweisen, der von der Polizei des Mordes an Dr. Christopher Bedford beschuldigt wird. Für die Vanderbuilts spielt die Familienehre eine große Rolle und so ist es nicht verwunderlich, dass sich der verdächtige Sohnemann einen heftigen Streit mit dem Arzt lieferte, als dieser die Verlobung mit der Vanderbuilt'schen Tochter überraschend löste. Dummerweise wurde der heiratsflüchtige Chirurg kurz nach dem Wortgefecht in seiner Praxis ermordet.

Für die Polizei ist der Sachverhalt also klar – für Sie hingegen beginnt eine Reise quer durch die USA, um Beweise für die Unschuld des Verdächtigen zu finden. Insgesamt 23 Leute arbeiteten seit August 2007 an **Dirty Split** von Uwe Sittig. Während dieser für Handlung, Grafik, Animation und Scripting verantwortlich war, kamen auch Musiker und vor allem Sprecher zum Einsatz, die sehr gute Arbeit ablieferten. Kein Wunder, waren doch viele Profisprecher wie etwa die deutschen Stimmen von George Stobbart (**Baphomets Fluch**) und Dirk Meyer (**Futurama**) dabei. Fazit: ein gelungenes, wenn auch (zu) einfaches Gratisspiel. (mb) ❑

TES 4: Oblivion – Adash: Stadt der Magie (Kap 1) & Elfengesang

Die vollwertige Questmod mit dem klangvollen Namen **Adash: Stadt der Magie** erzählt eine spannende Geschichte: „Jenseits der Küsten Tamriels, weit im Westen inmitten des Unbekannten. Dort liegt eine Insel voller Magie und Wunder. Eine freie Stadt unter dem Banner der Arkanen Bruderschaft. Ein Ort für Händler, Magier und Abenteurer, ein Ort für Mörder, Banditen und Sklavenhändler. Fünf Zirkel der Magie, ein ewiger Kampf um Macht. Eine freie Stadt, frei von der Knechtschaft des Kaisers ..." So verheißungsvoll beginnt das erste Kapitel **Flammen der Vergangenheit** dieser umfangreichen Questmod mit mehreren Stunden Spielzeit.

Modder Daniel „LordKain" Seidl hat in sein Plug-in nicht nur einen ersten und umfangreichen Bereich der neuen Stadt Adash mit einer spannenden Hauptquest gepackt, sondern auch mehr als 50 vollständig und individuell vertonte Charaktere erschaffen. Mit 1.715 gesprochenen Textzeilen ist das Projekt eines der größten deutschen Dialogprojekte. Außerdem lauschen Sie mehr als 20 Minuten neu komponierten Musikstücken und spielen mit einem überarbeiteten Gesprächssystem, das die Konversationen zwischen Nichtspielercharakteren (NPCs) noch realistischer macht. Adash liegt jenseits der Grenzen von Cyrodiil und Tamriel weit im Westen. Wie Sie den Ort mit eigener Geschichte und Kultur finden, um die Questmod zu starten? Besuchen Sie die Magiergilde in Chorrol und halten Sie nach einem fremdartigen Besucher Ausschau. Voraussetzung für die Questmod ist **Oblivion** V1.2 und das Add-on **Shivering Isles**.

Außerdem stellte uns die runderneuerte **Oblivion**-Fansite www.ei-der-zeit.com das Plug-in **Elfengesang** von Modderin Lady Li für die Heft-DVD zur Verfügung. Es integriert eine umherziehende Bardin mit trauriger Vergangenheit, die mit einer Laute auf dem Rücken durch die Spielwelt wandert, für ein Goldstück hübsche Lieder singt und Ihnen vielleicht nach und nach ihr Geheimnis verrät ... (mb) ❑

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



▲ **FEUER UND FLAMME** | Auf dem Weg von Cyrodiil nach Adash treffen Sie auch auf ein in Flammen stehendes Dorf, wo Sie sich gegen Flammendämonen wie diesen zur Wehr setzen müssen.



◀ **ANMUTIG** | Die Bardin ist rastlos im Spielgebiet unterwegs, händigt Ihnen aber einen Tourneeplan aus. Für ein Goldstück singt Sie – mit Lady Lis Stimme – Lieder vor. Später gibt es sogar einen Konzertplan.

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU

TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER
CRYSIS WARHEAD


Seite 42

LÖBLICH | Crytek reagiert auf die Kritiken seitens der Spieler: Mit **Crysis Warhead** entsteht ein runderneuerter Shooter. Was sich im Vergleich zu **Crysis** ändert und wie Cryteks Cevat Yerli heute über den Shooter denkt, fand Robert Horn bei einem Vor-Ort-Besuch heraus.

AUFBAU-STRATEGIE
DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN


Seite 76

NEUSTART | Sie wuseln wieder. Mithilfe von neuen Völkern und spielerischen Verbesserungen möchte Ubisoft der Reihe erneut zu ihrem alten Glanz verhelfen.

ACTION-ADVENTURE
PRINCE OF PERSIA

Seite 54

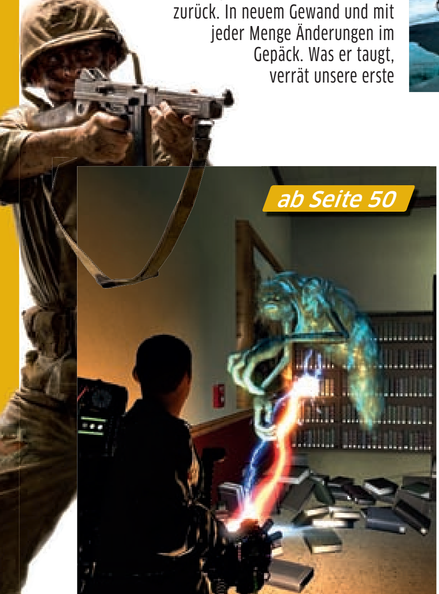
GEWAGT | Der persische Prinz kehrt zurück. In neuem Gewand und mit jeder Menge Änderungen im Gepäck. Was er taugt, verrät unsere erste

SNEAK PEEK

Eine PC-Games-Ausgabe ohne Sneak Peek – völlig undenkbar, blättert man die Hefte der vergangenen Jahre durch ...

Doch in diesem Monat führten Terminprobleme und der immer näher rückende Redaktionsschluss dazu, dass wir keine Leser in unsere heiligen Redaktionsräume einladen konnten.

Dafür steht das Thema der kommenden Ausgabe bereits fest: **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** – halten Sie sich also ein Wochenende im Juli frei, um dabei zu sein!


ab Seite 50

ACTION-SPECIAL
VON CALL OF DUTY BIS X-BLADES

ÜBERBLICK | Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump & Run oder Prügelspiel – sie alle zählen zum Genre Action, könnten aber verschiedener kaum sein. Wir geben einen Überblick über die Facetten des adrenalinlastigsten Spiel-Typus und verraten Ihnen auf 22 Seiten Vorschau, welche kommenden Titel Sie keinesfalls verpassen sollten.

> „Es ist einfach, Mirror's Edge falsch zu verstehen."
>
> Owen O'Brian, Produzent bei Dice

WUSSTEN SIE, ...

... dass Call of Duty 4-Entwickler Infinity Ward über tausend Namen für den vierten Teil der Shooter-Reihe in Erwägung zog? Darunter auch humorvolle Varianten wie Call of Duty: Warnado.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 9. Juni 2008)

1. **DSA: DRAKENSANG** – Rollenspiel | Dtp – Termin: 31. Juli 2008
2. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
3. **GOTHIC 4: ARCANIA** – Rollenspiel | Jowood – Termin: Nicht bekannt
4. **AGE OF CONAN** – Online-Rollenspiel | Eidos – Termin: 21. Mai 2008
5. **FALLOUT 3** – Rollenspiel | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2008
6. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 2008
7. **STARCRAFT 2** – Echtzeit-Strategie | Vivendi – Termin: Nicht bekannt
8. **WOW: WRATH OF THE LICH KING** – Online-Rollenspiel | Vivendi – Termin: Nicht bekannt
9. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: Oktober 2008
10. **SPORE** – Aufbau-Strategie | Electronic Arts – Termin: September 2008

Crysis Warhead

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Robert Horn

Crytek hat zugehört. Das nächste Kapitel der Crysis-Saga packt dort an, wo Spieler murrten.



HARTER HUND

Psycho, den toughen Soldaten, kennen Spieler schon aus Crysis. In Warhead übernimmt er nun die Hauptrolle. Mit Gewalt.

Stellen Sie sich kurz vor, Sie hätten eine Tochter. Bildschön, adrett gekleidet, immer höflich, ein echter Engel (falls Ihnen der Gedanke an eine Tochter zu abwegig erscheint, ersetzten Sie das Wort in Gedanken einfach durch kleiner Bruder/PC/Fahrrad). Ihr kleiner Schatz jedenfalls hat alles, um in ein erfolgreiches Leben zu starten, beliebt und geachtet vom Rest der Welt. Denken Sie. Doch schon im Kindergarten will keiner so recht mit Ihrer Tochter spielen.

Die Rotzgöre vom Nachbarn, die steht im Mittelpunkt. Weil sie so viel zu erzählen hat. Oder das Kind, das Ihrer Tochter verdächtig ähnlich sieht und merkwürdigerweise immer die gleichen Klamotten anhat wie Ihr Kind. Was also tun als besorgter Elternteil? Sie hatten es bei der Erziehung ja nur gut gemeint! Alles auf Anfang, ein neues Kind … äh, basteln? Oder ins Internat mit der Kleinen? Ein wenig umerziehen, hier und da neue Kleider, dem Sonnenschein ein bisschen mehr Selbstvertrauen geben. Ihre Tochter hat es drauf und das soll die ganze Welt wissen.

Hießen Sie mit Nachnamen Yerli und würde Ihr Kind den Namen **Crysis** tragen, Sie wüssten nur zu gut, wovon gerade die Rede ist. Denn so oder ähnlich muss es dem Geschäftsführer von Deutschlands bekanntester Spielefirma Crytek gegangen sein, als seine digitale Tochter in den Handel, Verzeihung, auf die Welt kam. **Crysis** ist ein Erfolgsprodukt, keine Frage. Allein in Deutschland hat sich der Ego-Shooter bisher an die 150.000 Mal verkauft. Eine ordentliche Zahl, wenn auch nicht die erhoffte. Die Gründe dafür sind vielfältig: Raubkopierer werden genannt, ein schwieriges Umfeld (**Call of Duty 4 (dt.)** kam etwa zeitgleich in den Handel) oder falsche Vorstellungen der Kunden über die Hardwareanforderungen. Außenstehende könnten jetzt hämisch bemerken, dass Crytek die Schuld immer bei den anderen sucht. So einfach machen es sich die Frankfurter Entwickler allerdings nicht.

Schon kurz nach Verkaufsstart begann die Suche: Was lief gut, was nicht? Wo können wir uns verbessern? Hauptverantwortlich für diese Grundlagenforschung ist Cryteks neues Studio in Budapest. Als logische Konsequenz entsteht dort nun auch das Ergebnis der Selbstfindung. Gestatten, **Warhead**, die neue Tochter: ebenso hübsch, doch eloquenter als die große Schwester, ein echter Wirbelwind.

Schon kurz nach Verkaufsstart begann die Suche: Was lief gut, was nicht?

BALLERMÄNNER

Waffen, jede Menge Waffen: In einem Shooter läuft ohne sie nichts, ganz klar. Ebenfalls Naturgesetz: Ein neues Kapitel braucht neue Schießprügel.

In **Crysis Warhead** spendiert Ihnen Entwickler Crytek Budapest neben Fahrzeugen auch einige neue Waffen. Eine davon ist eine leichte Maschinenpistole namens AY-69. Dieser schicke Einhänder spuckt blaue Bohnen in beeindruckender Geschwindigkeit, ist aber auf größere Entfernung weniger treffsicher. Für enge Gänge und gezielte Überfälle aus der Sicherheit des Tarnanzuges heraus ist die AY-69 aber eine großartige Wahl.

Für besonders tödlichen Kugelhagel dürfen Sie sogar zwei der Bleispritzen gleichzeitig auf Ihre Gegner richten. Dabei dient jede der Maustasten als eigener Feuerknopf, sodass Sie entweder gezielte Feuerstöße abgeben oder Ihre gesamte Munition in Sekundenbruchteilen entladen können.

Waffe Nummer 2 in Psychos Gepäck ist ein schwerer Granatwerfer. Das wuchtige Trommelgewehr verschießt explosive Geschosse, die selbst dutzendfach überlegene Gegner gehörig ins Schwitzen bringen – und ihnen danach meist einen kurzen Flug in alle Himmelsrichtungen beschert. Im Nahkampf ist dieses Monster aber augenscheinlich nicht empfehlenswert.



▲ **AY-69** | Schlank und handlich, dafür umso tödlicher auf kurze Distanz.



▼ **GRANATWERFER** | Selbst in Fahrzeugen sind Feinde vor dem neuen Granatwerfer nicht sicher. Mit diesem Ding reißen Sie Löcher. Große Löcher.





Wie viele Gedanken sich die Entwickler rund um Studiochef Kristoffer Waardahl gemacht haben, erfahren wir bei einem Besuch vor Ort. Drei, vielleicht vier störende Faktoren haben sie ausgemacht und an diesen konsequent gefeilt. Denn **Warhead** soll nicht einfach ein Add-on werden (und das ist es auch nicht!), sondern sieht sich vielmehr als eigenständiges Kapitel der Geschichte, das Hauptprogramm werden Sie zum Spielen nicht benötigen.

Störender Faktor Nummer 1 waren die immensen Hardwareanforderungen, die **Crysis** stellte. Zwar ließ sich der Shooter auch auf einem mittelmäßigen PC akzeptabel spielen, doch viele Kaufwillige scheuten das Risiko, die Optikgranate nicht in voller Pracht genießen zu können. Mit **Warhead** soll sich das grundlegend ändern. Crytek Budapest steckt enorme Anstrengungen in die Optimierung der Engine. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Denn als Basis dient nun ein PC, den sich Schrauber schon für etwa 400 Euro zusammenstellen können. Auf einer solchen Kiste läuft **Warhead** in hoher Auflösung absolut flüssig, versichern die Entwickler.

Denn bei **Crysis** entwickelte Crytek das Spiel noch von oben nach unten, sprich vom Optimum ausgehend (der sogenannte Enthusiasten-Modus). Jetzt richten sich alle Anstrengungen darauf, eine solide Grundlage zu schaffen, den erwähnten 400-Euro-PC.

Auch am Spielprinzip haben die Programmierer gehörig gefeilt. Denn es störte viele Spieler, in einigen Abschnitten in vorgefertigte Bahnen gepresst zu werden. Wurde man zu Beginn noch mit der relativen Freiheit und den Möglichkeiten



ASIATEN-KOMBO | Die schlauen Koreaner stellen sich Psycho bei einer Rettungsaktion in den Weg. Schwerer Fehler.



DIE LUFT BRENNT | Solch ein explosives Spektakel brennt **Warhead** deutlich häufiger ab als **Crysis**.

EIN FALL FÜR DIE PSYCHIATER-COUCH

Nomad, Held aus Crysis, war vielen Spielern zu gesichtslos. Dafür sorgte sein Kollege Psycho für Stimmung. Grund genug, ihm in Warhead die Bühne zu bereiten:

Pycho, dieser Name ist Programm, wenn der durchgeknallte Engländer auf den Plan tritt: Schon in **Crysis** sorgte seine knallharte, kompromisslose Art für Aufsehen. „Hey, dieser Typ ist viel cooler als Nomad!", dachten sich nicht nur die Spieler. Auch die Entwickler merkten, welches Potenzial in dem raubeinigen Soldaten steckt. Als Pycho auf jeder von Crytek gestarteten Umfrage Platz 1 der Beliebtheitsskala erklomm, war klar, wer der neue Star im nächsten Kapitel der Saga wird. Die Eigenschaften Psychos spiegeln dabei auch ganz klar die Richtung wider, die Crytek mit **Warhead** einschlägt: Wo Psycho auftaucht, da brennt die Luft, Zerstörung regiert.

Um der Figur noch mehr Leben einzuhauchen, wird es nun auch Zwischensequenzen aus der dritten Person geben, nicht, wie im Hauptspiel, nur aus der Ego-Perspektive. Psycho soll schließlich zeigen, was er kann. Produzent Bernd Diemer dazu: „Allein die Motion-Capturing-Aufnahmen für Psycho haben einen Riesenspaß gemacht. Da sind einige Szenen dabei, in denen geht es richtig zur Sache, da fliegen die Fetzen."



des Nano-Anzuges vertraut gemacht, schoben einige Levels dem freien Willen der Spieler rigoros einen Riegel vor. Ein Fehler, wie Produzent Bernd Diemer zugibt.

Warhead geht deshalb einen Schritt zurück: Zwar gibt es immer noch Fahrzeugmissionen, doch dürfen Sie jetzt im Prinzip vorgehen, wie Sie möchten. Natürlich können Sie noch fahren und die Bordgeschütze glühen lassen. Oder aber Sie steigen aus und kämpfen per pedes und geben den Widersachern mit Nano-Fähigkeiten und schweren Waffen Saures. Oder Sie klettern beim Vordermann ins Fahrzeug und lassen sich durch den Dschungel kutschieren. So versuchen die Entwickler Ihnen in jeder Situation die Freiheit wiederzugeben, die in **Crysis** zu den besonderen Momenten zählte. Auch die Story, bei **Crysis** noch etwas belächelt, soll bei **Warhead** aufgepeppt werden. Professionelle Autoren wie Susan O´Connor (**Bioshock**) pressen das Abenteuer von Sergeant Sykes in fachgerechte Formen.

Lorbeeren erntete **Crysis** besonders mit der künstlichen Intelligenz der menschlichen Gegner. Diese, auf die Spieler losgelassen, legten erstaunliche Schläue an den Tag, wenn es darum ging, Nomad einzukreisen und fachgerecht auseinanderzunehmen. Weniger gut kamen die Außerirdischen weg, die gerade in der zweiten Hälfte den Hauptteil der Gegner stellten. Außer einer schnellen Reaktion seitens der Spieler war hier kaum Können gefordert, um die tentakelbewehrten Biester ins Jenseits zu befördern. Flugs nahmen die Entwickler deshalb einfach ein paar Verhaltensmuster der menschlichen KI und pflanzten sie den Außerirdischen ein. Das bedeutet: Die Monster werden Sie in **Crysis Warhead** flankieren und Gruppentaktiken nutzen, um Ihnen das Überleben so schwer wie möglich zu machen. Vergessen Sie also stur auf sie zurasende Wesen. Ach, und wo wir gerade dabei sind: Vergessen Sie auch Nomad.

Der Held ist ein anderer. War es in **Crysis** noch der gesichtslose Soldat Nomad, der Aliens und Koreaner gleichermaßen aufmischte, streifen Sie sich in **Warhead** als Psycho den Nano-Anzug über. Falls Sie den noch nicht kennen: Psycho oder auch Sergeant Sykes ist ein Mitglied der Spezialtruppe, die die kleine Insel im asiatischen Meer untersuchen soll. Sein Name



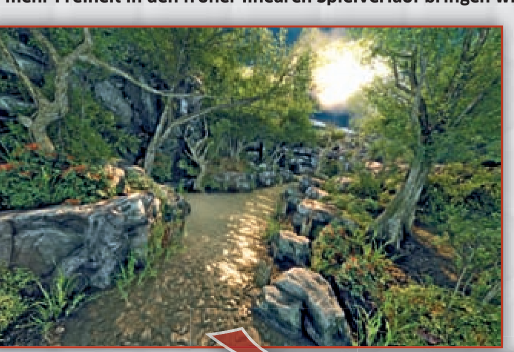


▲ **IMTEAM** | Neuerung: Warhead bekommt ein Squad-System spendiert, sodass Sie öfters mit Kollegen unterwegs sind. Genaueres steht aber noch nicht fest.

▶ **MIT GEWALT UND SPUCKE** | Das Waffenarsenal wird leicht erweitert. Dazu haben die Entwickler einige mehrspielerexklusive Knarren einfach in den Einzelspielerpart transferiert. Dazu kommen Maschinenpistole und Granatwerfer.

DIE ALTE NEUE FREIHEIT

Vor Ort in Budapest konnten wir eine Mission anspielen, die zeigt, wie Crytek mehr Freiheit in den früher linearen Spielverlauf bringen will:



◀ **SUCHEN UND RETTEN**
Ein Kampfpilot wurde abgeschossen, sein Jet ist unweit unserer Position aufgeschlagen. Wir müssen den Soldaten retten, bevor die Koreaner ihn unsanft in Empfang nehmen. Wie es geht, ist klar: durch den Dschungel anschleichen und reichlich Gebrauch vom Nano-Anzug machen. **Crysis**-typisch, wie wir es kennen und lieben.



▶ **MASSENANDRANG**
Nach einigen Scharmützeln mit den Koreanern erreichen wir die Absturzstelle. Dort wimmelt es vor waffenstarrenden Schergen! Solche Massen sind uns in **Crysis** nie begegnet. Vorsichtig schleichen wir uns an das Flugzeugwrack heran und schalten einige unachtsame Koreaner mit schallgedämpfter Waffe aus.



▲ **AUF IN DIE SCHLACHT**
Ein paar gezielte Schüsse später werden wir dummerweise entdeckt. Mist! Die Asiaten fächern auf, um uns von allen Seiten in die Zange zu nehmen. Uns bleibt nur die Flucht und ausgiebiges Nutzen der Tarnfunktion. So eine Übermacht besiegen wir nur durch Tarnen und Täuschen. Ohne Nano-Anzug wäre hier kein Durchkommen.

▲ **AB ANS STEUER**
Der Clou kommt, als wir zusammen mit dem Piloten per Fahrzeug fliehen. Denn anders als früher dürfen wir jederzeit aussteigen. Oder das Bordgeschütz bemannen. Oder beim Geretteten mitfahren, der ein eigenes Vehikel steuert. Als wir zu Fuß angreifen, verhauen uns die Koreaner ordentlich den Nano-Po. Tja, unsere Entscheidung.

DREI GROSSE BAUSTELLEN

Wie uns die Entwickler bei Crytek Budapest immer wieder versicherten, wurde bei Crysis Warhead besonders auf die Punkte geachtet, die im Hauptspiel für Unmut unter den Spielern sorgten. Und genau dort haben die Ungarn angesetzt, um im nächsten Kapitel alles besser zu machen:



Ungeliebte Linearität
Das hat selbst Crytek erkannt: Nachdem die Spieler in den ersten Levels von **Crysis** mit den Fähigkeiten des Wunderanzugs vertraut gemacht worden waren, war es nach etwa der Hälfte des Spieles vorbei mit der Freiheit. Stattdessen wurde der Held in Fahrzeuge oder hinter Geschütztürme geklemmt. Ein Fehler, der nicht wieder passieren soll. Und so dürfen Sie in **Warhead** selber entscheiden, wie Sie vorgehen. In Fahrzeugmissionen etwa können Sie jederzeit aussteigen und per pedes weiterkämpfen.

Vorhersehbare Alien-KI
So oft die künstliche Intelligenz der menschlichen Gegenspieler auch gelobt wurde, das Hirnschmalz der außerirdischen Invasoren war ungleich geringer. Während die Koreaner Spieler umzingelten, flankierten und in die Enge trieben, gingen die vielbeinigen Monster aus dem All eher geradlinig zur Sache. Hier zählte weder Taktik noch Schläue, einzig Reaktion entschied über Sieg oder Niederlage. **Warhead** setzt hier an und spendiert den Aliens Teile der menschlichen KI. Soll heißen: Die Viecher werden mordsgefährlich.



Horrende Hardwareanforderungen
Wer **Crysis** in vollen Details und Zuckergrafik genießen will, braucht einen dicken Geldbeutel oder einen reichen Onkel, so die landläufige Meinung. Zwar war es nie so schlimm, wie jammernde Spieler rund um den Globus verbreiteten, doch **Crysis** macht vielen passionierten Ballerfreunden eben nur Spaß, wenn man jeden Fitzel Grafik bis zum Anschlag aufdreht. Deshalb basteln die Entwickler in Budapest mit Volldampf an der Optimierung der Engine. Mit Erfolg: Was daraus geworden ist, sehen Sie weiter unten.

SCHÖNHEITS-OP

▶ **DAVOR** | Gut, schon in Crysis sahen Gesichter unheimlich echt aus. Doch von Nahem wirkten einige Texturen unscharf. Aber das ist Meckerei auf hohem Niveau.

Alt



◀ **DANACH** | Crytek Budapest hat die Gesichtszüge verfeinert und mit mehr markanten Stellen versehen. Das Ergebnis sieht nicht nur besser aus, es kostet auch weniger Performance.

RUNTERGESCHRAUBT

Für 400 Euro einen Warhead-tauglichen PC zusammenschrauben? Wir haben unsere Kollegen der PC Games Hardware gebeten, genau das zu tun.



DVD-LAUFWERK
Samsung SH-D163B
Preis: ca. 15 Euro

FESTPLATTE
Samsung Spinpoint T166 HD501LJ,
Preis: ca. 50 Euro

PROZESSOR
Intel Core 2 Duo E6750
Preis: ca. 130 Euro

SPEICHER
Aeneon X-Tune AXT760D00-19D; 2x 1.024 MB;
Preis: ca 45 Euro

GEHÄUSE
Sharkoon Rebel9 Economy Edition
Preis: ca. **35 Euro**

GRAFIKKARTE
MSI NX8800GT-TD2512E-OC
Preis: ca. 150 Euro

MAINBOARD
Abit IP35-E
Preis: ca. 60 Euro

NETZTEIL
Tagan TG600-U33 (600 Watt)
Preis: ca. 60 Euro

Der von uns zusammengestellte PC kostet etwa 545 Euro. Wir verwenden einige teurere Komponenten als von Crytek vorgeschlagen. Wenn Sie an einigen Teilen wie Gehäuse oder Festplatte sparen, sind 400 Euro absolut realistisch.

ist dabei Programm: Der Muskelmann haut erst zu, dann stellt er Fragen. Je dicker die Waffe, desto fröhlicher Psycho. Zerstörung ist seine Leidenschaft, der direkte Weg immer der bessere. Genau diese Eigenschaften blieben Spielern und Programmierern im Gedächtnis. So sehr, dass Crytek ihm kurzerhand die Hauptrolle spendierte.

Anders als Nomad soll Psycho keinesfalls im Hintergrund bleiben. „Wir haben dieses Mal nicht nur Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive, sondern auch Third-Person-Szenen. Einfach weil der Charakter so viel Spaß macht", erklärt uns Bernd Diemer, Produzent von **Crysis Warhead**. Dabei erleben Sie mit dem Haudrauf keine Fortsetzung der Geschichte rund um die Alien-Invasion. Wer auf eine Auflösung des fiesen Cliffhangers aus **Crysis** gehofft hat, wird warten müssen. Denn **Warhead** verläuft zeitgleich zum Hauptspiel. Erinnern Sie sich an den Abschnitt aus **Crysis**, in dem Nomad die Kontrolle über einen Panzer erhält? Kurz vorher wird sein

Kumpel Psycho abkommandiert, um einen anderen Auftrag zu erledigen. Sie treffen den Engländer erst gegen Ende auf dem Flugzeugträger wieder, neben der vermeintlichen Leiche eines riesigen Außerirdischen. „Du glaubst nicht, was ich erlebt habe, Nomad“, grinst Psycho, während er die Haut des Aliens tätschelt. Was genau in jenen Stunden passiert ist, erzählt **Warhead**.

Psychos Wesen spielt für das gesamte Kapitel eine gewichtige Rolle. Denn so wie Sergeant Sykes soll auch Warhead werden. Gemeiner. Actionlastiger und adrenalintreibender, als es **Crysis** war. „Mehr Action ist nie verkehrt“, denken wir und klemmen uns hinter einen Präsentationsrechner (ja, einen 400-Euro-PC, siehe Kasten auf Seite 45), den die Entwickler extra für uns aufgestellt haben.

Der Abschnitt, den wir anspielen dürfen, hat es dann auch wirklich in sich. Zusammen mit einem guten Dutzend befreundeter Soldaten stürmen wir ein hügeliges Gebiet, während um uns herum Artilleriefeuer herunterprasselt. Menschen schreien in Panik, Dinge explodieren zuhauf. Immer wieder jagen Kampfjets über unseren Köpfen dahin, verkeilt in tödliche Zweikämpfe mit feindlichen Jägern. Die Häuserkämpfe, in die wir uns stürzen, lassen Lautsprecherboxen wackeln: Öfter als gewohnt zerreißen ganze Häuserzeilen unter wuchtigen Explosionen. Geschickt platzierte Benzinfässer machen das Spektakel möglich. **Warhead** wirkt dramatisch, der Krieg auf der Insel ist näher an den Spieler herangerückt als noch in **Crysis**. Wurde hier etwa ein wenig bei Produkten von Mitbewerbern abgeschaut? Egal, uns gefällt's.

Bei unserem Einsatz mit Psycho dürfen wir dann auch gleich zwei der neuen Waffen ausprobieren (siehe Kasten auf Seite 43). Vier Stück wird es geben, dazu drei neue Fahrzeuge. Klingt nicht viel, aber mangelndes Arsenal war nie

CRYTEK UNGARN

Die Mutterfirma sitzt in Frankfurt, doch Warhead wird von Crytek Budapest entwickelt. Wir waren in der wunderschönen Stadt an der Donau.

Wirklich viele Ungarn sind uns dort allerdings nicht begegnet: Studioleiter Kristoffer Waardahl, der uns in den Räumen von Crytek begrüßte, ist gebürtiger Schwede. An der Spitze der Entwicklung steht außerdem Bernd Diemer, gebürtiger Deutscher, der mehrmals pro Woche nach Budapest jettet, um „sein Baby“ auf dem richtigen Kurs zu halten. **Crysis Warhead** ist das erste Projekt des Studios, seit es Mitte 2007 gegründet wurde. Seitdem arbeitet das Team vor allem an der Optimierung der Cryengine 2. Neben Budapest besitzt Crytek übrigens noch eine Zweigstelle in Kiew. Woran dort gearbeitet wird? Geheim!



ANGESPIELT | Produzent Bernd Diemer zeigt Redakteur Robert Horn die Neuerungen von Crysis Warhead.

INSELURLAUB | Das Gelände in Warhead bleibt gewohnt tropisch. Auch die vereisten Gebiete der Aliens werden Sie wieder besuchen.

INTERVIEW MIT **BERND DIEMER**

„Wir haben uns mal wieder das Schwerste herausgesucht.“

PC Games: Dieses Mal spielt also Psycho die Hauptrolle?

Bernd Diemer: „Er war in **Crysis** einer unserer Lieblingscharaktere. Es hat unheimlich viel Spaß gemacht, für ihn Dialoge zu schreiben. Alleine die Sprachaufnahmen oder das Motion-Capturing waren ein Riesenspaß. Psycho ist ein Charakter, in den man sehr viel Ausdruck reinlegen kann. Wir wollten, nachdem wir in **Crysis** mit Nomad einen Helden hatten, der gesichtslos war, dem Spieler die Möglichkeit geben, sich mit der Figur zu identifizieren. Und in **Warhead** wollen wir einen Charakter haben, der ein Gesicht, eine Story hat, der sich anders ausdrückt als Nomad und der im Spiel auch sichtbar ist.“

PC Games: Welche Erfahrungen habt ihr aus **Crysis** mitgenommen?

Bernd Diemer: „Wir haben uns das Feedback aus der Presse und von unseren Fans sorgfältig angesehen und überlegt: Was sind die Hauptpunkte, an denen wir noch arbeiten müssen? Wir haben zum Beispiel die Story noch einmal kritisch unter die Lupe genommen. Gerade das Ende, dieser Cliffhanger, da gab es viele Leute, die gesagt haben: ‚Das war jetzt aber plötzlich.‘ Die Charaktere oder die Dialoge waren vielleicht etwas hölzern. Um das zu ändern, haben wir unter anderem Susan O'Connor angeheuert, die zum Beispiel Schreiberin für **Bioshock** war. Sie soll für **Warhead** Story und Dialoge überarbeiten.“

PC Games: Auch die Aliens mussten Kritik einstecken.

Bernd Diemer: „Da waren wir selbst – das ist kein Geheimnis – unzufrieden. Wir haben uns natürlich auch mal wieder das Schwerste herausgesucht. Nichtmenschliche künstliche Intelligenz zu machen ist verdammt schwer. Deswegen haben wir viele Verhaltensweisen von den menschlichen Gegnern übernommen. Das heißt, die Außerirdischen benutzen jetzt Gruppentaktiken, flankieren den Spieler, weichen Granaten aus – alles Dinge, die Aliens in **Crysis** nicht gemacht haben.“

PC Games: Stichwort Hardwareanforderungen …

Bernd Diemer: „Immer ein heikler Punkt. In **Crysis** waren die Anforderungen höher, als uns lieb war. Wir bei Crytek sind schon sehr technikverliebt. Wir haben mit Direct X 10 gearbeitet, als es das eigentlich noch gar nicht gab. Da gab es nur die Spezifikationen, wir haben uns sozusagen vorgestellt, was Direct X 10 irgendwann mal leistet. Wir hatten die neuesten Grafikkarten, die noch von Hand zusammengelötet waren. Wir hatten die erste Direct-X-10-Grafikkarte überhaupt. Das mussten wir streng geheim halten. Jetzt ist ein bisschen Zeit vergangen und wir haben sehr viel Arbeit in die Optimierung der Engine gesteckt. Wir wollen einen PC zusammenbauen, der unter 500 Euro kostet. Darauf soll das Spiel auf der bestmöglichen Qualität mit einer ordentlichen Framerate laufen. Bei **Crysis** war das ein bisschen anders, da haben wir ganz oben angefangen.“



BERND DIEMER ist Produzent bei Crytek

DIE PFLICHT RUFT

Mehr Action! Das ist nur eine der Devisen, mit denen Warhead punkten will. Ein kleiner Blick auf Mitbewerber schadet da nicht:

In den Szenen, die wir von **Crysis Warhead** gesehen haben, ging es ordentlich zur Sache. Die gewaltig inszenierten Schlachten zwischen Amerikanern und Koreanern erinnerten dabei stark an **Call of Duty 4 (dt.)**, das mit seinem eindrucksvollen Schlachtengemälde für offene Münder und austrocknende Augen sorgte. Der Ego-Shooter aus dem Hause Infinity Ward kam etwa zeitgleich mit **Crysis** auf den Markt und zog, zumindest im weltweiten Vergleich, am Shooter aus Deutschland vorbei. Perfekt geskriptete Sequenzen sorgten für Adrenalinschübe, der Mehrspielermodus brachte mit Levelaufstiegen ungeahnte Langzeitmotivation. In eine ähnliche Richtung dreht sich nun auch die **Crysis**-Saga. Auch wenn, wie Bernd Diemer betont, **Call of Duty 4 (dt.)** kein direktes Vorbild war. Doch man hat erkannt, wie wertvoll eine gelungene Atmosphäre für die Qualität eines Ego-Shooters sein kann.

◀ **GETÖSE** | Typisch für die **Call of Duty**-Reihe: An jeder Ecke kracht und rummst es, dass Spielern Hören und Sehen vergeht. Ähnliche Momente finden sich auch in **Warhead**.



▼ **DAZUGELERNT** | **Call of Duty 4 (dt.)** erzählt eine packende Geschichte, die in weiten Teilen spannender daherkommt, als es **Crysis** schaffte. Das soll sich jetzt ändern.



▲ **STEINHART** | Psycho, der Held des Spieles, zieht auf Befehl alleine durch den Dschungel. Unglück für die Asiaten: Er ist der fieseste Hund der amerikanischen Spezialeinheiten.



▶ **NOCH MEHR KLEINHOLZ** | Mit schwerem Gerät ist Psycho am liebsten unterwegs. Kein Wunder, bei solch imposanten Explosionen.

▶ **KLEINHOLZ** | Bis auf die Grundmauern zerstörte Ortschaften werden Sie in Warhead öfter sehen. Schließlich wurde der Action-Faktor deutlich in die Höhe getrieben.

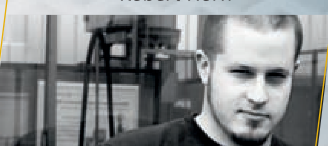
ein Problem von **Crysis**. Eines der neuen Vehikel ist ein gepanzerter Truppentransporter. Dieser Radpanzer besitzt eine mörderische Bordkanone, mit der wir in einem Abschnitt ein halbes Dorf einäschern. Bevor wir uns zu übermächtig fühlen: Die Gegner haben dieses Fahrzeug ebenfalls und bomben uns formgerecht auf den Boden der Tatsachen zurück. Die größte Überlebensgarantie ist und bleibt der Nano-Anzug. Die fabulöse Wunderuniform wird in **Crysis Warhead** übrigens nicht angetastet, alle Funktionen bleiben wie gehabt. Eventuelle Änderungen will sich Crytek für ein mögliches **Crysis 2** aufbewahren.

Über den Mehrspielermodus wollten uns die Entwickler noch nicht viel verraten. Der krankt zurzeit an zu wenigen Teilnehmern und fehlender Unterstützung seitens des Herstellers, klagen die Spieler. Doch vergessen hat Crytek sein Werk ganz sicher nicht. Noch immer sind die Ambitionen groß, den Mehrspielerteil salonfähig und damit auf eine Erfolgsstufe mit **Call of Duty**s dieser Welt zu heben. Deshalb könnte es sein, dass der Powerstruggle genannte Modus zusammen mit **Warhead** oder sogar komplett eigenständig erscheinen wird. Festlegen wollte Crytek sich jedoch noch nicht. Doch soll der Mehrspieler-Modus auf jeden Fall einen neuen Namen bekommen und mit einer eigenen, informativen Webseite unterstützt werden. Auch eine **Steam**-ähnliche Plattform ist laut Geschäftsführer Cevat Yerli bereits geplant. Warum Crytek bei all ihren beteuerten Bemühungen die Arbeiten an aktuellen Patches für **Crysis** von heute auf morgen eingestellt hat, bleibt unverständlich (Siehe „Das wird gespielt" ab Seite 26).

Die Frankfurter Väter haben also noch viel vor mit ihrem Kind. Dabei entwickeln sie aber nicht blind drauflos, sondern scheinen sehr genau auf das zu hören, was Presse, Fans und Kritiker zu sagen haben. **Warhead** soll Hürden zu Fall bringen, die Spieler bisher davon abgehalten haben, **Crysis** als das zu sehen, was es ist: einen rundherum guten Shooter. Nicht perfekt, klar. Zur Weltspitze gehört **Crysis** dennoch. Und nach den neuesten Entwicklungen und Verbesserungen stehen die Chancen sehr gut, dass Cryteks Tochter bald noch mehr Spielgefährten findet. Es wäre ihr zu wünschen. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Im Test zu Crysis habe ich Cryteks Kreation mit 94 Punkten gewürdigt. Eine Menge Spieler waren damit nicht einverstanden. Doch für Shooter-Fans – und zu denen zähle ich mich – ist Crysis eine Offenbarung. Umso mehr freut es mich, dass Crytek Budapest jetzt genau dort anpackt, wo Fans und Kritiker am meisten zu bemängeln hatten. Zwar ist **Warhead** kein **Crysis 2**, aber ich freue mich auf einige Stunden brachial-schöner Dschungellandschaft mit dem Nano-Anzug. Und mit den heruntergeschraubten Anforderungen bin ich damit sicher nicht der Einzige.

ENTWICKLER: **Crytek Budapest**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Herbst 2008**

IM GESPRÄCH MIT CEVAT YERLI

Ein gutes halbes Jahr nach Veröffentlichung von Crysis haben wir mit dem Geschäftsführer von Crytek geplaudert. Cevat gab bereitwillig Auskunft über ...

AUF DVD
• **Interview**



... Konsequenzen

„Ich denke, es gibt mehrere Ansätze, warum Raubkopiererei betrieben wurde. Ich glaube nicht, dass es nur schlechte Intention war, mit Sicherheit war es der Hauptteil. Aber es gab vielleicht auch die Befürchtung, dass manche es mit ihrem PC nicht würden spielen können, was natürlich irgendwie schlechte Kommunikation von unserer Seite war. Das Problem war zum Beispiel, dass ähnliche Spiele zum selben Zeitpunkt auf den Markt kamen, bei denen die Spieler die Grafiksettings maximieren konnten. Ein Maximum von anderen Spielen war wie „Medium" von **Crysis**. Ein „High" und „Very high" von **Crysis** war für bessere PCs beziehungsweise PCs der Zukunft. Und diese Intention, dass wir eigentlich ein Spiel erschaffen wollten, das nicht veraltet, wurde missverstanden und dementsprechend so akzeptiert als ‚Hier, schau mal, ich kann **Crysis** nicht maximal hoch spielen' oder ‚Wenn ich maximal gewählt hab, hat es mit 10 bis 15 Fps gespielt'. Das wurde uns negativ ausgelegt bzw. als Nichtoptimiertheit des Spiels Das war natürlich nicht richtig. Denn unsere Medium-Konfiguration war das, was man als Marktspiegel hatte. So hatten wir es auch gesehen. Das war eine Sache. Die zweite Sache war natürlich auch das Konkurrenzverhältnis. Wir veröffentlichten in einem sehr schwierigen Zeitrahmen in der Industrie. Ich glaube, es gab eine Rekordanzahl von Neuerscheinungen zum selben Zeitpunkt. Durch die Angst, dass man vielleicht das Spiel nicht spielen könnte, hat man das Geld nicht in Software, sondern in Hardware investiert. Ungefähr so: ‚Ich kauf mir lieber für 50 Euro mehr die bessere Grafikkarte und spiel dann **Crysis**, weil Hardware kann man nicht kopieren, Software dagegen schon." Der Kopierschutz von **Crysis** war nicht das Beste. Nach diesen Erkenntnissen gilt bei **Warhead** dementsprechend die wichtige Regel: Wir müssen die Engine und den Inhalt mehr optimieren. Das Ziel ist, dass **Warhead** wesentlich besser läuft als **Crysis**. Wir haben bei **Warhead** definitiv einen besseren Kopierschutz. Wir werden alles dafür tun, dass **Warhead** nicht eine Woche vorher als Raubkopie auftaucht."

... die ersten Wochen

„Als **Crysis** im November auf den Markt kam, war es für uns eine riesige Erleichterung, weil im Prinzip vier Jahre Arbeit endlich im Regal waren und wir erst mal eine kleine Auszeit nehmen konnten. Die Zeit zwischen dem Abgabetermin der Goldmaster-DVD, die dann in Produktion geht, bis zu dem Tag, wo sie im Handel steht ... also normalerweise geht da nichts schief, aber in dieser Zeit konnten wir nicht richtig gut schlafen. Sobald es auf dem Markt war und die ersten Charts rüberkamen, waren wir superfroh. Die Bewertungen waren sehr, sehr hoch. Sofort Weltklasse und über die Verkaufszahlen in der ersten Woche konnten wir uns überhaupt nicht beklagen. Und für mich persönlich war es so: Ich war sozusagen fast vier Jahre schwanger und es war eine verdammt schwere Geburt und dementsprechend auch eine Riesenerleichterung, sobald es mal draußen war."



... den Mehrspielermodus

„Wir arbeiten an mehreren Fronten. Seien es jetzt neue Modi, neue Levels oder neue Patches. Allerdings muss man klarstellen, dass das nicht so einfach ist, ein Spiel zu patchen. Je komplexer die Spiele werden, desto schwieriger sind Patchprozesse. In der Vergangenheit konnte man fünf Patches in vier Wochen machen. Alleine der QA-Prozess (Qualitätssicherung; Anm. d. Red.) kann zwei bis drei Wochen dauern. Ein Patch wird nicht wie früher von zwei, drei Leuten entwickelt, sondern von 20 bis 30. Das ist ein riesiger Kostenfaktor. Nichtsdestotrotz glaube ich, dass wir eine solide Basis von Spielern unseres Mehrspielermodus haben. Wir haben eine sehr, sehr starke Modding-Community, die richtig aktiv ist, Darin werden wir investieren. Wir werden auch sehr viel in die Mehrspieler-Modi investieren und auch das Kerngameplay verfeinern. Es wird auch bald eine neue Webseite geben, die speziell auf die Multiplayer-Community ausgerichtet ist. Das ist auch ein Fehler von uns gewesen, den wir, ganz ehrlich gesagt, schlicht übersehen haben. Wir arbeiten an einer neuen Website, die **Crysis**, **Warhead**, den Mehrspielermodus (der einen neuen Namen bekommen wird) und Modding vereinen wird. Ich denke, dass dann der Kunde wieder Vertrauen in den Multiplayer-Modus gewinnen wird. Wir werden da auf jeden Fall einiges nachholen."

... 400-Euro-PCs

„Das war unser Ziel; wir wollen die Furcht vom Spieler wegnehmen, dass er unser Produkt nicht spielen kann. **Warhead** ist ein Spiel, das jeder spielen kann. Es wird mit einem PC, der 400 Euro kostet, spielbar sein – und zwar auf High-Settings. Das Spiel wird mit einer sehr guten Framerate, also ich denke mit 30 bis 35 Fps, durchschnittlich laufen. Und das ist sehr, sehr wichtig für uns, weil wir wollten die visuelle Grafikqualität, die wir hatten, diese Exzellenz, in der PC-Industrie unbedingt klar verdeutlichen. Das war ja auch mit **Crysis** schon teilweise möglich. Aber wenn man einen 2.000-Euro-PC hat, der nicht gut konfiguriert ist, dann hat der gegen einen 600-, 700-Euro-PC verloren, der besser konfiguriert ist. Das heißt, manche Leute hatten 2.000, 3.000 Euro nicht in die richtige Konfiguration investiert. Der PC für 400 Euro, den wir jetzt aufgebaut haben, ist absolut als Gamer-PC aufgebaut. Das ist das A und O für PC-Gamer, deswegen haben sie PCs. Und dieser PC wurde so optimiert, dass man jetzt für 400 Euro **Crysis Warhead** spielen kann. Zu einem gewissen Grad lassen sich diese Optimierungen sogar für **Crysis** nachpatchen. Aber das wird viel Zeit in Anspruch nehmen, weil die Optimierungen ziemlich tiefgreifend sind. Wir sind noch dabei, die Schritte einzuleiten, aber erst mal wollen wir **Warhead** abschließen.



... Raubkopien

„In der Tat gab es eine Raubkopie von **Crysis**, ungefähr eine Woche vor Verkaufsstart. Ich glaube, fünf bis sechs Tage, in dem Bereich war das. Raubkopien ziehen ist immer einfacher, als den Titel zu kaufen. Das schadet dem Spiel erheblich und sollte vermieden werden. Speziell wenn man überlegt, dass wir PC-exklusiv sind und die PC-Plattform die einzige Plattform ist, von der wir eigentlich leben, war das für uns ein Riesenproblem. Das Raubkopieverhältnis in Deutschland war extrem stark. Weltweit haben wir irgendwo einen Schnitt von 1 zu 20 Minimum, das heißt, pro verkaufte Einheit haben wir mindestens 20 Mehrkopien, die im Umlauf sind. Natürlich kann man nicht ausschließend sagen, wir hätten 20 Mal mehr verkauft, wenn es keine Raubkopien gegeben hätte. Aber darum geht es nicht, mir geht es eher darum, dass Raubkopien nicht vor dem Verkaufsstart erhältlich sein sollten. Es hätte vermieden werden müssen und ich habe ein bisschen auf die Ehrlichkeit der PC-Spieler gesetzt, weil wir doch ein PC-exklusiver Titel sind – und das ist nicht geschehen. Ein Spiel wie **Crysis** zu entwickeln, kostet mehrere Millionen, ca. 15 Millionen Euro in unserem Fall. Dieses Piraterieproblem hat natürlich jedes Spiel, aber das Verhältnis ist das Problem. Normalerweise hat man Piraterie von 1:5, 1:10 manchmal. Bei uns waren es wie gesagt 1:20. Es könnten aber auch 1:30 oder 1:40 gewesen sein. **Call of Duty** war ein ähnliches Produkt, das die gleichen Probleme hatte. Das ist nicht akzeptabel für uns. Das ist eine Riesenenttäuschung für uns gewesen. Wie gesagt: schwanger, vier Jahre lang, und es wird nicht anerkannt."

... Crysis auf Konsolen

„Wir betreiben zurzeit sehr viel Grundlagenforschung. Ja, es ist ein neues Feld. Man könnte natürlich jetzt ein bisschen mit der Holzfäller-Methode arbeiten und sagen: ‚Ich portiere das Ding jetzt rüber, wir werden das Ding schon packen!' Nur ist das nicht die Art und Weise, wie wir arbeiten. Wir haben gesagt, wir wollen auf der Xbox 360 oder PS3 etwas entwickeln, nur wir möchten nicht einfach rüberportieren, daher gibt es auch kein **Crysis** für die Konsolen. Ich weiß, das war unglaublich für viele Leute. Die haben gesagt: ‚Ja ja, Crytek arbeitet daran, seit zwei Jahren schon.' Ich habe dann immer wieder gesagt: ‚Nein, es gibt keine.' Wir arbeiten natürlich mit der Engine von **Crysis**, weil wir testen wollen, wie weit wir gehen können. Wir wollen natürlich auf den Konsolen die Grenzen sprengen, soweit es geht. Es wird keinen Konsolen-Release von **Crysis** oder **Warhead** geben, die sind immer noch PC-exklusiv. Was uns dazu getrieben hat, war eigentlich schon vorher der Fall, das heißt, wir haben eigentlich unabhängig von **Crysis** die Entscheidung getroffen, dass wir Grundlagenforschung betreiben werden. Aber die Situation nach **Crysis** hat unsere Entscheidung natürlich noch einmal verstärkt. Also haben wir gesagt: PC-exklusiv in Zukunft? Nicht wirklich! Aber wir sind noch einen sehr, sehr großen Schritt davon entfernt. **Warhead** wird uns dazu diesbezüglich Erkenntnisse liefern. Das heißt, es hängt davon ab, wie gut sich **Warhead** auf dem PC-Markt etabliert. Wir entscheiden, ob es in Zukunft überhaupt noch PC-exklusive Titel geben wird oder nicht."



... den Tod des PC

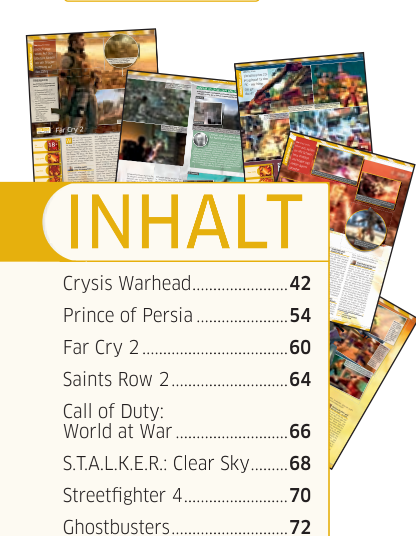
„Der PC-Markt stirbt nicht. Er fällt auch nicht. Der PC-Markt verschiebt sich nur, das ist das Einzige. Der PC-Markt wächst sogar. Es gibt immer mehr PC-Spieler, es gibt immer mehr PC-Umsätze, nur die sind halt nicht im Handel. Ich weiß von Fakten, von Zahlen, von Industrieinformationen, dass der PC-Markt in einem starken Wachstum ist. Das Einzige, das auf dem Konsolenmarkt passiert, ist, dass das starke Wachstum für den Einzelhandel greifbar ist. Dort sieht man: Konsolenmarkt, der wächst – PC-Handel, der fällt. Aber der PC-Handel verschiebt sich lediglich. Zum Beispiel in Richtung Massive-Multiplayer- oder onlineabhängige Spiele, teils auf Casual, teils auf Web, teils auf free-to-play. Der PC-Markt an sich ist im Wachstum. Wir werden in Zukunft definitiv PC-Spiele machen."

... die Zukunft

„Es gibt zwei Entwicklungen, die sehr, sehr spannend sind. Ich denke, die erste Sache ist, dass wir dem, was wir machen, treu bleiben werden. Das heißt FPS-Spiele, ob es jetzt **Crysis** oder eine neue Entwicklung ist. Eine der grundlegendsten Entscheidungen, die hier wahrscheinlich in den nächsten zwei Jahren passieren werden, ist, dass wir auch als Online-Serviceanbieter fungieren werden. Ob das jetzt die Multiplayer-Spiele sind, allgemein PC-Spiele oder sogar Free-to-Play-Entwicklungen – in die Richtung werden wir mit Sicherheit entwickeln. Wir werden definitiv eine Initiative ankündigen. In den nächsten Monaten wird es sehr spannend, das kann ich garantieren. Eine Kommunikationsplattform, wie die Konkurrenz sie hat, wird von uns auch angeboten werden, Anfang/Mitte nächsten Jahres."

Action-Spiele

AUF DVD
• Actionspiel-Special



INHALT

Action-Spiele, in ihrer heutigen Vielfalt an Genres und Untergenres kaum noch zu kategorisieren, sind aus der Unterhaltungswelt nicht mehr wegzudenken. Denn diese Spiele gehören schon seit Anbeginn der kommerziellen Erzeugung von Computerspielen zum festen Bestandteil der Spielemasse. Schließlich war schon **Pong** im Kern ein Action-Spiel – aus heutiger Sicht vielleicht ein hässliches, aber sucherzeugendes.

Seit der Zeit, in der ein viereckiger Ball für Aufregung sorgte, sind eine Menge Bits und Bytes in den Ausbau und die Verzweigung des Oberbegriffs „Action-Spiel" geflossen. Da wurden Ego-Shooter (der erste: **Maze War** von 1973) entwickelt, die sich widerum in Untergenres aufspalteten. Aus pixeligen Hüpfmännchen, die seitwärts über Stock und Stein sprangen, wurden 3D-animierte Polygonwesen, die dank Motion-Capturing inzwischen fast lebensecht wirken.

Aus schnurstracks verlaufenden Levels wurden riesige Areale, die frei begeh- und erforschbar sind. Und aus dem grünschwarzen Bildschirmmatsch der Computerspielsteinzeit entstanden opulente Dschungel, riesige Raumstationen oder ganze Städte, die vor Detailliebe nur so bersten. Das Action-Genre ist zu einer der optisch beeindruckendsten Spielwiesen der Unterhaltungswelt geworden. Eines jedoch ist allen Titeln von früher bis heute zum Großteil gemein. Der Protagonist hat meist eine riesige Waffe in der rechten Hand, rettet die Welt oder legt sie, in selteneren Fällen, auch gerne mal in Schutt und Asche.

Im Gegensatz zu anderen Genres wie Rollenspielen geht es im Action-Fach weniger um Tiefgang. Natürlich sind auch hier ausgeprägte Charaktere, eine kluge Story und die Zauberworte Open World gern gesehene Stimmungsmacher auf dem Weg zum nächsten Gefecht. Zwingend sind diese Attribute allerdings nicht, dreht es sich doch meist um das effektvolle Entsorgen von Gegnerhorden.

Bevor wir jetzt zu pauschal werden: Action-Spiele sind das wohl facettenreichste Genre der Welt. Waren die ersten Ego-Shooter noch simpel gestrickt, gibt es heute Schleich-, Survival-, Mehrspieler- oder Taktik-Shooter. Allein mit Bal-

REDAKTEURSMEINUNG

Mein Action-moment ...

Robert Horn
... war ein ganz stiller. Als ich das erste Mal in **S.T.A.L.K.E.R.** aus dem Bunker ins Freie trat, blieb ich erst einmal minutenlang stehen. Ergriffen von der wilden Natur, die um mich herum tobte, Baumwipfeln, die im Wind rauschten, wilden Hunden und verrottenden Überresten menschlicher Zivilisation. Für mich unvergesslich.

Christian Burtchen
... bestand aus Funksprüchen und inneren Monologen. Ja, ich rede vom Baustellen-Level in **Max Payne 2**, wo Mona Max immer wieder rettet und die Situation währenddessen immer dramatischer wird. Diese intensiven Sequenzen haben mich so gepackt, dass ich darüber richtig erschrak. Ach ja, wo bleibt eigentlich **Max Payne 3**?

Ansgar Steidle
...-Höhepunkt ist erreicht, wenn ich etwa bei **GTA** eine lange Mission um Haaresbreite schaffe – oder andernfalls das Gamepad fliegen lernt. Solange es um schnelle Action geht, nimmt ein Quicksave einfach viel Spannung. Seltenes, inzwischen sehr, sehr seltenes Highlight: im Team bei Mehrspieler-Shootern der Kampf um den letzten zum Sieg nötigen Punkt.

Achtung: Ab hier wird scharf geschossen: Wir stellen Ihnen kommende Action-Kracher vor, die Sie im Auge behalten sollten. Feuer frei!

Von: Robert Horn

lern bringen Spieleentwickler heute kaum noch Action-Freunde zum Jubilieren. Selbst einer der Urväter des Ego-Shooters, die Jungs von 3D Realms, gehen mit ihren Kreationen mit der Zeit: **Prey (dt.)**, das letzte große Spiel der Amerikaner (produziert von Human Head Studios), hatte etwa neben einer spannenden Geschichte innovative Portalspielereien zu bieten. Die verschafften so manchem gestandenen Zocker ein flaues Gefühl im Magen und den Entwicklern von **Portal** vielleicht ihre zündende Idee.

Nicht vergessen an dieser Stelle sei Entwickler Valve, der wie nur wenige andere Firmen berechtigten Kultstatus genießt. Valve veränderte mit **Half-Life (dt.)** das Antlitz der Ego-Shooter für immer. Plötzlich war da ein Spiel, das den Spielern nicht nur stumpf Monster vor die Füße warf, sondern wie beiläufig eine spannende Geschichte erzählte. Noch dazu beflügelte **Half-Life (dt.)** die Fans wie kein anderes Spiel.

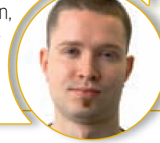
Die Modifikationen für Valves Shooter gehen ins Unendliche, viele davon inzwischen zu eigenständigen Spielen aufgestiegen. Berühmtestes Beispiel dafür ist **Counter-Strike**, der noch immer meistgespielte Online-Shooter der Welt.

Aber Valve erfindet nicht nur erfolgreich Spiele. Gegen den Widerstand vieler Spieler kam 2003 Steam auf den Markt, das sich inzwischen mehr als etabliert hat. Diese Plattform, ursprünglich mit **Counter-Strike 1.4** gestartet, bietet Online-Vertrieb und -Wartung in einem und hat inzwischen mehr als 15 Millionen Benutzerkonten. Endgültig unsterblich machte sich die Firma aus Seattle mit **Half-Life 2**, das weltweit Traumwertungen erhielt. Besonders im Gedächtnis blieben den Spielern dabei die bedrückende Atmosphäre und die genialen Physik-Engine-Einlagen. Auch hier führte Valve ein Novum ein, das heutzutage als Standard gilt. Physik ist 2008 in aller Munde und hat inzwischen schon den Sprung in andere Spieleabteilungen, etwa die der Echtzeitstrategie, geschafft.

> Sie veränderten das Antlitz der Ego-Shooter für immer.

Was Valve mit **Counter-Strike** entfacht hatte, hob wenig später der schwedische Entwickler Dice auf die nächste Stufe: 2002 erschien **Battlefield 1942**. Von jetzt an rannten Spieler nicht nur zu Fuß über riesige virtuelle Schlachtfelder, sondern griffen auch mit Flugzeugen, Panzern und sogar Flugzeugträgern in den Kampf ein. Schnell mauserte sich **Battlefield 1942** neben **Counter-Strike** zu einem der beliebtesten Online-Shooter und fand bis heute viele Nachahmer. Dice allein schickte bisher

Felix Schütz
… muss mich in Aufregung versetzen! Am Ende von **Half-Life 2: Episode 2** etwa, da zitterte meine Hand. In **Bioshock** war ich hingegen tief berührt, beinahe aufgewühlt, als ich Rapture erforschte. Und **Prey** entfesselte eine regelrechte Wut in mir. Es muss kribbeln, mich bewegen – Taktik- und Mehrspieler-Shooter sind mir deshalb verhasst.



Thomas Weiß
… ist geprägt von Valve. **Half-Life (dt.)** habe ich mit Genuss verschlungen, mehrmals durchgespielt, den zweiten Teil auch. Und was **Episode 2** an Genialitäten auftischt, kann mein Gehirn gedanklich kaum erfassen. Dem dazugehörigen **Counter-Strike (Source)** verdanke ich übrigens eine Hand-Augen-Koordination, die Spider-Man beeindrucken würde!

Sebastian Weber
… ist wie bei Kollege Weiß von der meisterhaften **Half-Life**-Reihe beeinflusst, die niemand bisher toppen konnte. Auch Effektfeuerwerke des Kalibers **Crysis**, das an Jerry Bruckheimers Materialschlachten im Kino erinnert, oder atmosphärische Leckerbissen wie **Call of Duty 4** schaffen es, mich an den Bildschirm zu ketten.

Stefan Weiß
… ist nicht mehr das, was er einst war, wenn es um Shooter geht. Zu sehr steht heute die Technik im Vordergrund. Nicht umsonst spiele ich lieber die Klassiker im Bereich Ego-, Mehrspieler- und Taktik-Shooter. Ausnahmen wie **Bioshock** heben sich wohltuend vom Einheitsbrei ab. Ich hoffe, **Operation Flashpoint 2** schafft das auch.

vier Teile der Serie ins Rennen, Add-ons und sogenannte Booster-Packs nicht mitgerechnet. Der neueste Spross der Familie heißt **Battlefield Heroes**. Hier denkt Dice in anderen Bahnen und will das Spiel kostenlos veröffentlichen. Die abgefahrene Comic-Grafik ist dabei sicherlich nicht jedermanns Geschmack.

Auch die Action-Adventures, die in den letzten zehn Jahren enorm populär geworden sind, fächern sich in vielfältige Bereiche auf. Etwa Open-World-Vorreiter wie die **Grand Theft Auto**-Reihe oder die unzähligen **Tomb Raider**-Titel, die sehr erfolgreich in die Jump&Run-Kerbe schlagen. In eine ganz andere Richtung geht **This is Vegas**, ein Spiel, in dem Sie, Achtung!, Party machen müssen. Deutlich actionorientierter geht es in kompromisslosen Krachern wie **Gears of War 2** oder **Prototype** zu. Hier wird mit harten Bandagen um das Überleben des Helden gekämpft. Gewalt wie in diesen Beispielen war im Action-Genre schon immer wichtiger Teil der Spiele, genau wie sie auch in einem guten **James Bond**-Film zu Hause ist. Dass das nicht bei allen gut ankommt, ist klar. Actionspiele standen wie kein anderes Genre am Pranger der Öffentlichkeit und der Politik und mussten nur allzu oft als Sündenbock herhalten. Dennoch sind sie (zum Glück!) aus der Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken:

Wie gewaltig die Masse guter Actionspiele ist, zeigen wir mit diesem Special. Allein 31 vielversprechende Titel standen zur Auswahl, acht haben es in den Kreis der Auserwählten geschafft. Die Palette der Themen ist dabei vielfältig: Für die Ego-Shooter gehen etwa **Call of Duty: World at War**, **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** und **Far Cry 2** an den Start. Action-Adventures werden durch Titel wie das neue (und richtig gut aussehende!) **Prince of Persia** oder **Ghostbusters** würdig vertreten.

Freude für Fans des Faustrechts: **Streetfighter 4**, der neueste Teil der wohl berühmtesten Prügelserie der Welt, wird neben den gängigen Konsolen ebenfalls für den PC entwickelt. Nicht nur optisch macht das Kampfspiel dabei einiges her. Fans erwartet auch eine ganze Reihe altbekannter und lieb gewonnener Charaktere. Grund genug, Felix „Blanka" Schütz einen freudestrahlenden Blick auf den virtuellen Fausttanz werfen zu lassen.

Ähnlich wie in der letzten Ausgabe greifen wir die einzelnen Titel nicht im klassischen Vorschau-stil auf, sondern lassen unsere Redak-

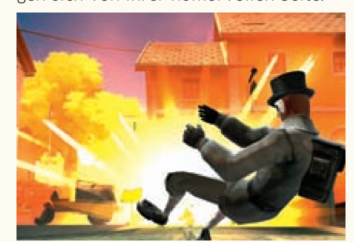
NICHT AUS DEN AUGEN VERLIEREN!

Dieses Jahr (vielleicht auch später) erscheint eine unglaublich Vielzahl an vielversprechenden Actionspielen. Unsere sechs Kategorien zeigen Ihnen, welche.

Mehrspieler-Shooter

Zusammen ballern macht immer noch am meisten Spaß:

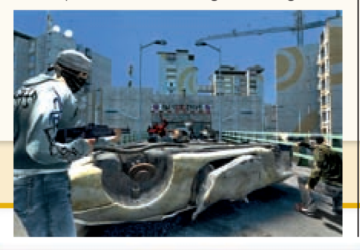
1 BATTLEFIELD HEROES
Comicgrafik und Massenschlachten: Die **Battlefield 1942**-Erfinder zeigen sich von ihrer humorvollen Seite.



2 LEFT 4 DEAD
Der Horror-Shooter macht im LAN so richtig Laune: Mit Freunden ums Überleben kämpfen ist Spaß pur.



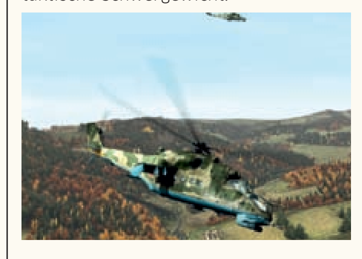
3 THE CROSSING
Viel ist noch nicht bekannt, aber: Der innovative Mix aus Einzel- und Mehrspieler könnte einiges bewegen.



Taktik-Shooter

Wer hier nicht überlegt vorgeht, sieht schnell den Ladebildschirm.

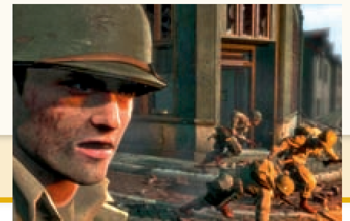
1 ARMED ASSAULT 2
Von den Erfindern des legendären **Operation Flashpoint** kommt dieses taktische Schwergewicht.



2 OPERATION FLASHPOINT 2
Auf Screenshots ist dieser Titel schon eine Augenweide. Ob wir es bald mal spielen dürfen?



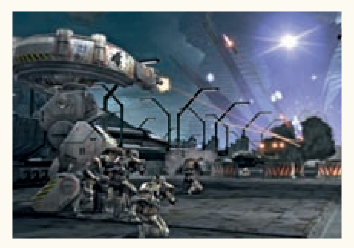
3 BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
Der dritte Teil der Taktik-Reihe aus dem 2. Weltkrieg setzt auf Altbewährtes.



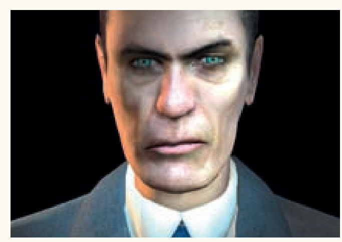
Einzelspieler-Shooter

Der Urvater aller weiteren Shooter-Untergenres. Ohne ihn wären diese Seiten recht kümmerlich. Danke dafür, Papa Shooter!

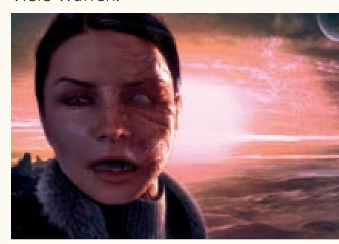
1 TIBERIUM
Ego-Perspektive im **C&C**-Universum? Das gab es lange nicht mehr. EA arbeitet kräftig daran.



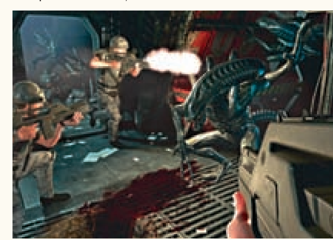
2 HALF-LIFE 2: EPISODE THREE
Valve hält still. Wir wissen absolut gar nichts über den dritten Teil! Wird sicher trotzdem ein Kracher.



3 BORDERLANDS
Endzeit-Action vom Feinsten gibt es in diesem Shooter. Und unglaublich viele Waffen.



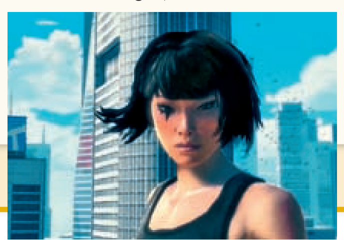
4 ALIENS: COLONIAL MARINES
Gruselig, alleine durch dunkle Raumschiffgänge zu schleichen. Nur ein Piepen verrät, wenn Sie rennen sollten.



Jump & Run

Gehüpft wie gesprungen: Dieses Genre ist eigentlich so gut wie tot. Dachten Sie! Doch da erscheinen neue Vertreter auf der Bildfläche:

1 MIRROR'S EDGE
So schnell hat kaum ein Spiel den Stempel „Innovativ" erhalten. Wir hoffen und bangen, dass es so wird.



2 BEYOND GOOD & EVIL 2
Heldin Jade und Schwein Page sind im zweiten Teil wieder mit dabei. Und: Es soll leichter werden.



teure ihre eigene Meinung wiedergeben, auch im Zwiegespräch mit Kollegen, die vielleicht eine andere Sicht der Dinge haben. Dazu gibt es wieder zehn wunderschöne Auszeichnungen, natürlich dem Thema entsprechend angepasst. So erfahren Sie auf einen Blick, welcher Titel etwa aus deutschen Landen stammt, welches Spiel besonders innovativ werden könnte oder wo Sie eher Standardkost erwartet.

Da wir leider nicht alle Actionspiele vorstellen können, die uns in nächster Zeit erwarten, finden Sie im Kasten weiter unten all die Titel, die keine eigene Vorschau bekommen, die Sie sich aber dennoch vormerken sollten. Gerne hätten wir ihnen potenzielle Meisterstücke wie Mirror's Edge ebenfalls genauer vorgestellt. Kaum ein anderes Spiel schafft es derzeit, so viele PC Games-Redakteure wie aufgeregte Schulkinder vor Begeisterung Wasserfälle reden zu lassen. Von EA und Entwickler Dice gibt es derzeit aber noch nichts Neues, dewegen warten wir, bis wir handfeste Infos für Sie bekommen. Dann berichten wir aber ausführlich, versprochen!

Bis es so weit ist, vergnügen Sie sich einfach auf den folgenden 17 Seiten mit acht nicht minder spannenden Spielen, die wir Ihnen genauer vorstellen. Viel Spaß bei unserem Special! ❑

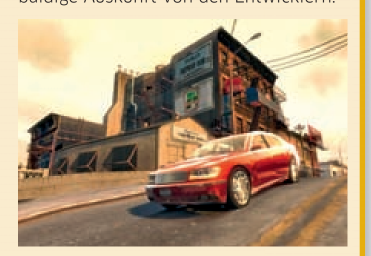
Action-Adventure

Dieses Genre könnten wir noch in zig andere Genres unterteilen. Die Vielfalt hier ist sicherlich die größte.

1 MAFIA 2 Der erste Teil war ein Meilenstein der Unterhaltung, Mafia 2 verspricht ähnlich episch zu werden.



2 GTA 4 Wann kommt es endlich für den PC? Wir weinen leise und hoffen auf baldige Auskunft von den Entwicklern.



3 ALAN WAKE Was das wohl wird? Remedy Entertainment hüllt sich in Schweigen.

4 PROTOTYPE New York ist voller Monster. Eines davon: der Spieler.

5 SPLINTER CELL CONVICTION Der alte Hase der Schleichspiele wartet auf seinen nächsten Auftritt.

6 TOMB RAIDER UNDERWORLD Die akrobatische Lady kehrt auf den PC zurück. Wir sind entzückt.

7 GEARS OF WAR 2 Knallhart und brutal: Epic Games zeigt die Unreal-Engine 3 in Höchstform.

8 MERCENARIES 2 Mal eben eine ganze Stadt in Trümmer schießen? Hier kein Problem.

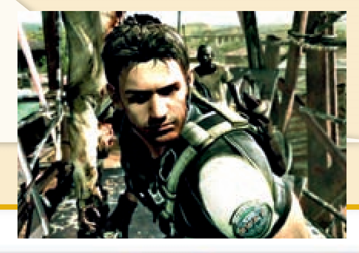
9 THIS IS VEGAS Ein bisschen anders, dieses Spiel: Retten Sie Las Vegas vor einem Fiesling!

10 JUST CAUSE 2 Agent Rico räumt gewaltig in einer frei begehbaren Dschungelwelt auf.

Survival-Horror

Angsthasen, fernbleiben! In diesem Genre geht es um Schockmomente und nicht wenige Liter Blut. Beim Spielen unbedingt Licht ausmachen.

1 RESIDENT EVIL 5 Der Angstmacher schlechthin. Teil 5 bietet ein neues Setting und jede Menge Furchtmomente.



2 DEAD SPACE Von EA kommt diese Metzelorgie im Weltall. Bisherige Bilder lassen uns vor Angst bibbern.



ACTION-AWARDS

Wie schon in der letzten Ausgabe verleihen wir auch dieses Mal den vorgestellten Spielen Auszeichnungen in zehn Kategorien



Made in Germany
Nicht nur gute Rollenspiele kommen aus Deutschland. Auch gekrümmte Zeigefinger, Explosionen und rauchende Pistolenmündungen spielen bei uns eine wichtige Rolle.



Für Erwachsene
Die USK erteilt voraussichtlich keine Jugendfreigabe? Dann gibt's von uns diesen Hinweis. Hier geht es prinzipiell brutaler zu als in anderen Spielen. Was hier zu sehen ist, eignet sich nicht für Kinderaugen.



Konsolenlastig
Ihren Ursprung haben diese Spiele auf den Konsolen. Die Umsetzung auf dem PC spielen Sie dann auch besser mit einem Gamepad. Titeln mit dieser Auszeichnung merkt man oft ihre Herkunft an.



Frischer Actionwind
Überraschungen sind im Action-Genre eher selten. Wenn ein Titel dennoch etwas anders macht, vergeben wir diesen Award. Wer weiß, vielleicht revolutioniert eines dieser Spiele das Genre?



Klassisch gut
Hier lassen die Entwickler nichts anbrennen. Bekanntes Spielprinzip nach bewährtem Muster erwartet Sie. Ob das nun negativ gemeint ist oder als Pluspunkt durchgeht, entscheiden Sie.



Super Grafik
Schick, schicker, Actionspiele: Gerade Shooter setzen heutzutage auf Optik zum Zungeschnalzen. Spiele mit besonders hochwertiger Grafik erkennen Sie an diesem Award.



Freie Welt
Hier können Sie (nahezu) machen, was Sie wollen. Statt schlauchartiger Tunnellevels regiert gefühlt grenzenlose Freiheit. Open World ist in, von uns belohnt mit dieser Auszeichnung.



Kürzungsgefahr
Mit ziemlicher Sicherheit besitzen Titel mit diesem Award Inhalte, die der Kontrollbehörde USK gar nicht schmecken werden. Für den deutschen Markt erwarten wir möglicherweise Kürzungen.



Hirn aus
Nachdenken fehl am Platz. Hier regiert der Mausfinger, was zählt, sind Munitionsvorräte und die nächste dicke Waffe. Dem einen zu platt, des Nächsten liebstes Kind: Hirn aus, Action an!



Mehrspielerkracher
Diesen Titel sollten Sie vorzugsweise mit möglichst vielen Freunden spielen. Egal ob im Internet oder über LAN, Spiele mit diesem Award sind in diesen Belangen ein Hochgenuss.

VORWÄRTS | Mithilfe seiner Kralle läuft der Prinz mühelos an solchen Abhängen entlang. Elika hält sich dabei im Hintergrund, bis Sie sie rufen.

Von: Christian Burtchen

Die Redensart „Höher, schneller, weiter" wird allgemein den Griechen zugeschrieben. Ubisoft beweist: Sie ist persisch.

AUFWÄRTS | Auch ein solches Plateau stellt kein Problem dar: Sie springen mit großer Geschwindigkeit von einer Wand zur nächsten und gelangen so immer höher.



Prince of Persia



Assassin's Creed zählt zu den erfolgreichsten Spielen der vergangenen Monate und dürfte auch die erfolgreichste neue Marke sein, die in den letzten Jahren auf dem Markt eingeführt wurde.



Christian Burtchen analysiert einen Erfolg:

Woran das liegt? Publisher Ubisoft gelang es, mit sehr gut gemachten Videos zwei Aspekte des Spiels in den Vordergrund zu rücken: die attraktive Produzentin Jade Raymond und die besondere Ästhetik des Spiels. **Assassin's Creed** zelebrierte eine ungemein stimmige, attraktive Spielwelt, in der Farben, Formen und Animationen zu einem echten Kunstwerk verschmolzen. Bei Spielern weckte dies enorme Vorfreude, die Video für Video weiter wuchs und dieselben Höhen erklomm wie Altair im Spiel.



Sebastian Weber erinnert sich an Schwächen:

Genau, Altair wurde bei Spielern schlichtweg zum Synonym für Coolness. Auch dass **Assassin's Creed** zum Schluss einige Längen und Wiederholungen aufwies, tat den Verkaufszahlen keinen Abbruch.



Christian Burtchen mimt den Kunstexperten:

Den Erfolgsweg dieses Apple-artigen Marketings geht Ubisoft Montreal im nächsten Produkt weiter. Davon zeugen etwa die an Modefotografie erinnernden Bilder der Entwickler – und natürlich, was Letztere sagen und, noch wichtiger, produzieren.

Der siebte Teil der Abenteuer des Prinzen von Persien springt mit einem sehr eigenen Stil ins Bild. Deutlich überzeichnete Konturen, Texturen mit viel weniger farblichen Abstufungen – „Comic-Look halt", entfährt es dem Betrachter zunächst. Das ist richtig, weil die Stilelemente natürlich an manche Comics erinnern, aber falsch, weil **Prince of Persia** weit entfernt vom Aussehen eines **XIII** oder **Goin' Downtown** ist und mich sogar ein wenig an Bilder von Caspar David Friedrich erinnert. Mit diesem Stil, erklärt Designer Jean Christophe Guyot, mache man die großartigen Illustrationen der Künstler spielbar. So springt, läuft und kämpft der persische Blaublüter fortan, wie die Zeichner es wünschen – inszeniert übrigens von der Anvil-Engine von **Assassin's Creed**.



Sebastian Weber sucht das Spiel hinterm Look:

Beim Springen, Laufen und Kämpfen ändert sich indes auch einiges für den neu gestylten Königssohn, wie ich auf den Ubidays in Paris erfahren habe. Zum Beispiel, dass

DER NAMENLOSE

Prince of Persia hat keinen Untertitel und heißt damit exakt so wie der erste Teil. Weil Ubisoft den Titel **Prince of Persia Prodigy** (engl. „Wunderkind") schützen ließ, handelten viele Medien dies lange fälschlicherweise als Namen. Ein Artikel im US-Magazin **Gameinformer** brachte **Heir Apparent** (Thronanwärter) ins Spiel, während andere Medien **Ghosts of the Past** (Geister der Vergangenheit) für möglich gehalten hatten.

DES PRINZEN NEUES KLEID

Prince of Persia zeigt, dass Cel-Shading keineswegs dazu führt, dass ein Spiel aussieht wie ein Comic. Vielmehr kann man die Technik als Basis nutzen, um einen gezeichneten, stimmigen Look jenseits typischer 3D-Engines zu erzeugen.

VORGÄNGER | Die Farbgebung im Vorgänger **Two Thrones** ist zwar grundsätzlich ähnlich, der plastischere 3D-Look unterscheidet sich jedoch stark vom neuen **Prince of Persia**.





MITTELWEG | In unserer Vergrößerung sehen Sie die deutlichsten Merkmale des Cel-Shadings: klare Konturen und bewusst stufige Farbübergänge. Detailarm ist der Prinz dennoch nicht.

Was halten Sie von Cel-Shading wie in Prince of Persia?

43%	57%
Ich liebe diesen Look.	**Das ist nicht mein Fall.**

[Quelle: pcgames.de]

ALTERNATIV | Im Vergleich mit dem Shooter **XIII** zeigt sich, dass der vermeintlich ähnliche Comic-Look große Unterschiede aufweist.

die aus der **Sands of Time**-Trilogie bekannte Funktion entfällt, einfach kurz die Zeit zurückspulen zu können.



Christian Burtchen ist ein wenig enttäuscht:

Dabei sah gerade das immer besonders fantastisch aus und lässt mich noch heute bei jedem verschütteten Kaffee vor Neid erblassen. Heißt das jetzt, **Prince of Persia** wird sehr auf Realismus getrimmt?



Sebastian Weber wittert wenig Realismus:

Nein, davon würde ich nicht ausgehen, Ubisoft möchte auch in Abgrenzung zu **Assassin's Creed** einen Prinzen, auf dessen Performance selbst Jackie Chan neidisch wäre. Mehr Akrobatik, waghalsigere Sprünge, schnellere Kombinationen – der Prinz liefert sich da ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit Lara Croft (**Tomb Raider: Underworld**) und Faith (**Mirror's Edge**).



Christian Burtchen denkt natürlich kooperativ:

Aber der Prinz bekommt ja nicht nur Konkurrenz, sondern auch Unterstützung vom schönen Geschlecht! Elika heißt die hübsche Dame an seiner Seite. Ich hoffe, damit kann man sich dann auch kooperativ durch den Mittleren Osten begeben wie bei **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** durch Mittelerde.

> „Das Verhältnis zwischen Prinz und Elika ... ist nicht Liebe."
>
> Jean Christophe Guyot, leitender Spieldesigner



Sebastian Weber muss leider ablehnen:

Nein. Die barfüßige Elika steht zwar fast immer an der Seite des Prinzen (im Gegensatz zu Farah, die sich in den Vorgängern ja gern rar machte), aber ihre Kontrolle übernimmt ausschließlich der Computer. Einen Koop-Modus habe **Prince of Persia** definitiv nicht, sagte Ubisoft, jetzt scheint man doch wieder darüber zu sinnieren. Dieser Modus war ja bereits bei **Assassin's Creed** ursprünglich auf der „Haben wollen"-Liste, fiel dann aber dem Rotstift zum Opfer. Trotzdem beschränkt sich Elika nicht darauf, hübsch auszusehen und gelegentlich „Das hast du gut gemacht" zu sagen. Gleichzeitig will Ubisoft aber auch verhindern, dass die ständige Begleiterin auf Dauer mehr nervt und im Weg steht, als sie wirklich hilft. Das Ergebnis der Überlegungen ist simpel: Per Tastendruck schaltet sie sich für eine kurze Aktion im Kampf ein und hilft sogar beim Lösen der Rätsel. Das Kampfsystem kommt allgemein mit vier Tasten aus – grob gesagt Angriff, Akrobatik, Zugreifen und Elika –, aus denen sich die schwindelerregendsten Kombinationen ergeben.



Christian Burtchen hat noch ein Problem:

Es heißt, dass die Welt in **Prince of Persia** offener sein soll als bisher. Ich wittere da das furchtbare „Wie **GTA**, aber ..."-Syndrom. Denn: Wer immer offen ist ...



PRINZ IN AKTION

Mit Schwert und einer neuen Fassung seines klauenartigen Handschuhs hat der Prinz ideale Voraussetzungen für eine Kampfakrobatik, die Lara vor Scham Blässe ins Gesicht triebe.

ABGRUND, TIEF | Die Krallen des Handschuhs ermöglichen waage- und senkrechte Bewegungen entlang der gefährlichsten Hänge und neue akrobatische Aktionen.

VORBEREITUNG | Die vier Aktionen des Prinzen (Angriff, Akrobatik, Handschuh, Elika) gehen nahtlos ineinander über ...

SCHWERTSTREICH | ... und das ist beim Kampf gegen die zähen Gegner auch bitter nötig. Was wir uns fragen: Hat der Schal des Prinzen einen tieferen Sinn?

Sebastian Weber löst es:

... kann nicht ganz dicht sein, ich weiß. Das geben die Entwickler in Montreal auch unumwunden zu. **Prince of Persia** legt ganz klar Wert auf Charakterentwicklung, auf Hintergründe, soll aber dennoch spielerische Freiheiten bieten. Die Entwickler sprechen von einem Netzwerk von Städten, die durch Straßen verknüpft sind. Du kannst zum Beispiel fast die ganze Welt von Anfang an bereisen, aber es gibt auch einen linearen Pfad, der die Geschichte dicht erzählt.

Apropos Story: Die **Sands of Time**-Trilogie hat sich ja nun im Sande verlaufen, im siebten Teil geht es um etwas ganz anderes, die Entwickler öffnen „das dritte Kapitel", wie sie sagen.

Und am Anfang ist der Prinz gar kein Prinz, sondern ein umherziehender Abenteurer, immer auf der Suche nach etwas Geld und Alkohol. Dann gerät er jedoch in eine wahrlich bedrohliche Geschichte: Arman, Gott des Chaos, der vor Urzeiten im Baum des Lebens gebannt und dort von auserwählten Hütern bewacht wurde, ist entkommen. Einer der letzten Wächter ist ... Elika. Arman überzieht die Welt mit Dunkelheit, was sich auch an der Optik zeigt. Ihm ist es gelungen, einflussreiche und mächtige Charaktere Persiens zu korrumpieren – die der Prinz und Elika dann befreien. Gegnerhorden gibt es kaum noch, stattdessen stehen weniger, knackige und gut ausgearbeitete Kombattanten im Weg.

Christian Burtchen ist guter Hoffnung:

Immer nur gegen einen einzigen Gegner kämpfen? Das klingt ungewöhnlich, könnte aber tatsächlich sehr dramatische Gefechte ergeben. Hoffen wir, dass der Prinz ein wahrer Thronfolger wird und uns nicht durch seine Optik die Sprache verschlägt, sondern auf Altairs Wiederholungen verzichtet. ❑



DOPPELTER EINSATZ | Elika und der Prinz springen auf das sie angreifende Ungetüm zunächst getrennt zu.

ABSPRUNG | Elika stößt sich nach ihrer Attacke ab und fliegt förmlich auf den Prinzen.

SALTO MORTALE | Dann fassen die beiden einander an den Händen und vollführen eine spektakuläre Rolle in der Luft – bis der Prinz loslässt und sich mit seinem Schwert auf den Angreifer stürzt.

ANMERKUNG | Die unserem Video entnommenen Bilder auf dieser Seite entsprechen nur bedingt dem späteren Grafikstil (siehe übrige Screenshots).

TREUE BEGLEITERIN

Ihre Aufgabe war es, den dämonischen Gott Arman im Baum des Lebens gefangen zu halten. Das misslang. Jetzt steht die Welt mal wieder vor dem Abgrund. Nun hilft Ihnen die hübsche Dame immerhin fortlaufend bei der Missstandsbeseitigung. Ein Tastendruck genügt und Elika eilt zu Hilfe - zum Beispiel um eine magische Attacke auszuführen, was ein wenig an **Final Fantasy 10** erinnert. Betätigen Sie, das dynamische Kampfsystem ausnutzend, weitere Tasten, ergeben sich auch waghalsige Duo-Aktionen wie in der nebenstehenden Bilderfolge.

DUO, DYNAMISCH

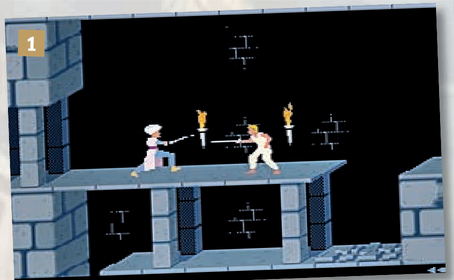
Elika und der Prinz begegnen sich früh und kämpfen fortan gemeinsam gegen die sich ausbreitende Gefahr.

PRINZ IM KINO

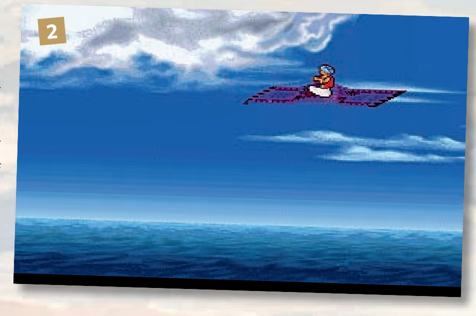
Im Sommer 2009 kommt **Prince of Persia: The Sands of Time** in die Kinos. Die Prinzen-Rolle übernimmt dabei Jake Gyllenhaal (u. a. **Brokeback Mountain**, **The Day After Tomorrow**), nachdem lange Gerüchte von einem „echten persischen Prinzen“ oder Orlando Bloom (Legolas in **Der Herr der Ringe**) im Netz kursierten. An der Seite des Prinzen kämpft Gemma Arterton (u. a. **James Bond: Quantum of Solace**). Zur Beruhigung: Die Regie führt nicht Uwe Boll, sondern Mike Newell (z. B. **Die Liebe in den Zeiten der Cholera**, **Harry Potter und der Feuerkelch**). Mit dem kommenden **Prince of Persia**-Spiel hat der Film jedoch nichts zu tun.

DAS HAUS DES PRINZEN

Seit 1989 ist viel passiert in Persien: Wir blicken für Sie auf die sechs bisher für den PC erschienenen Abenteuer des Prinzen zurück.



Prince of Persia
19 Jahre ist sie alt, Jordan Mechners Geschichte der Prinzessin, die einen einfachen Mann liebt, den der Wesir Jaffar aber einsperrt. Eine Stunde hat die Holde nun zum Entscheiden: Jaffar heiraten oder sterben. Am Ende vieler sehr schwieriger Akrobatikeinlagen und weniger, dafür noch schwierigerer Kämpfe gelingt die Befreiung.



Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame
Der tot geglaubte Jaffar kehrt wieder zurück – im Körper des Prinzen! Sogar die Prinzessin fällt auf den Zauber herein – dem Spielhelden bleibt nur die Flucht. Fliegende Teppiche, Magie, Pferde – **Prince of Persia 2** zaubert ein wahres Märchen aus Tausendundeiner Nacht auf den Bildschirm. Am Ende besiegt der Prinz Jaffar – und findet heraus, dass er tatsächlich adlig ist!



Prince of Persia 3D
Das erste 3D-**PoP** bleibt dem Original-Spielprinzip und -Storyaufbau treu. Wieder wird der Prinz verraten, diesmal vom Onkel der Prinzessin. Das insgesamt enttäuschende Abenteuer, in dem der Spieler zwischen vier verschiedenen Waffen wählt, gipfelt in einer dramatischen Schlussszene, in welcher der Prinz seine Liebste in eineinhalb Minuten retten muss.



Prince of Persia: Sands of Time
Eigentlich ein guter Anfang: Die Perser besiegen den indischen Maharadscha und bei der Inspektion des Palastes fällt ein nützlicher Dolch in die Hände des Prinzen. Doch leider, das war eine Falle: Des Maharadschas Wesir hat den Prinzen so den namensgebenden Sand der Zeit freisetzen lassen, der fast die gesamte Bevölkerung in Bestien verwandelt. Es beginnt sprichwörtlich ein Wettlauf gegen die Zeit – mit den immer noch großartigen Möglichkeiten, diese anzuhalten und gar zurückzuspulen.



Prince of Persia: Warrior Within
Das Freisetzen des Sandes der Zeit im Vorgänger hat den Wächter der Zeit zum Leben erwacht, der diesen Schritt korrigieren möchte – indem er den Täter (also den Prinzen) beseitigt. Für das Duell gegen den übrigens rückwärts sprechenden Gegner begibt sich der Prinz auf die Insel der Zeit. Das düsterere **Warrior Within** bot mehr Kampfmöglichkeiten als zuvor.

Prince of Persia: The Two Thrones
Zurück von der Insel, passiert ein Unglück, das den Sand der Zeit erneut freisetzt – und auch den Prinzen deformiert. Dieser verfügt von nun an alternativ als Dunkler Prinz über eine scheinbar mit ihm verwachsene Klingenkette. Am Ende eines langen Abenteuers schließlich kämpft der Prinz gegen seinen größten Feind.

Von: Sebastian Weber

Endlich angespielt: Auf den Ubidays fühlten wir der Shooter-Hoffnung auf den Zahn.

ÜBERBLICK

Die wichtigsten Eckpunkte rund um Far Cry 2 zusammengefasst:

- 50 Quadratkilometer große, frei begehbare Spielwelt
- 26 Hauptmissionen, zig Nebenaufgaben
- 12 bis 18 Stunden Spielzeit für den zentralen Geschichtsstrang, mit allen Nebenquests bis zu 45 Stunden
- Zehn Charaktere
- Realitätsnahe Feuer- und Wettereffekte sowie Tag-und-Nacht-Zyklus
- Zwei Fraktionen (APR und U.F.L.L.)

LEBENDIG | Auf Ihren Streifzügen treffen Sie auch auf Wildtiere. Die können ausgeklügelte Schleicheinlagen schnell vereiteln.

FEUER FREI | Herrlich anzusehen, effektiv und vielleicht ein Problem für die USK-Freigabe. Das Feuer in **Far Cry 2** ist der Hit.

AUF DVD
- Video zum Spiel

Far Cry 2

Für Erwachsene – 18+

Super Grafik

Freie Welt

Kürzungsgefahr

Wenn sich Spielejournalisten auf einer Branchenmesse beinahe eine Stunde lang für etwas anstellen, geht es entweder um Essen oder einen heiß ersehnten Titel. Auf den diesjährigen Ubidays schaffte es der Ego-Shooter **Far Cry 2**, die Besucher derart in seinen Bann zu ziehen. Auch wir warteten geduldig, um das viel gelobte Action-Spiel aus Montreal anzuspielen.



Sebastian Weber zeigt sich beeindruckt:

Schaukelnd scheppere ich mit meiner roten Rostlaube über den staubigen Weg zwischen kniehohen Büschen und Farnen hindurch. Mein Ziel ist ein kleines Camp, dort soll ich eine Wasserpumpe in die Luft jagen. „Sei vorsichtig, die künstliche Intelligenz hört deine Karre anrauschen und reagiert darauf", warnt mich Jonathan Morin, Leiter des Level-Designs von **Far Cry 2**, als aus der Entfernung schon die Rufe einer Wache aus dem Kopfhörer dringen und die virtuellen Krieger das Feuer auf mich eröffnen. Es war ungeschickt, direkt auf das Haupttor zuzufahren. Inzwischen sind aus den zwei Schießwütigen drei geworden, im Hintergrund macht sich ein Pick-up auf den Weg in Richtung meines Fahrzeugs. Der passende Zeitpunkt für den Raketenwerfer, den ich im Gepäck habe. Über Kimme und Korn – ein Fadenkreuz gibt es in **Far Cry 2** nicht – nehme ich den heranrasenden Wagen ins Visier, einen Mausklick später verabschiedet er sich in einem Feuerball. Eine zweite Rakete schicke ich in die Gruppe Wächter am Eingang. Kurz nachdem sich das Geschoss aus dem Lauf gelöst hat, plumpst es vor mir zu Boden. „Oh, ein Blindgänger", lacht Morin, „ich bin gespannt, was passiert." Einen Augenblick später birst ein Feuerschweif aus dem Sprengkörper, der sich sogleich im Affenzahn über den Boden schlängelt, zum Glück in die Richtung meiner Widersacher. Die schrecken auf, preschen auseinander, doch zu spät: Einen Knall später gehen zwei zu Boden, der dritte rennt panisch schreiend umher, steht in Flammen. Sekunden vergehen, bis er zusammenbricht.

Verblüfft über die Unberechenbarkeit der Welt starre ich auf den Monitor, bis neben mir einschlagende Kugeln mich wieder geistig ins Camp zurückholen – weitere Paramilitärs stürmen in meine Richtung. Drei Minuten **Far Cry 2** sind schweißtreibender als manch anderer Shooter in seiner gesamten Länge.



Robert Horn fürchtet Zensur:

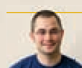
Das klingt nach einem Shooter der Extraklasse, aber gleichzeitig nach hartem Tobak. Hat Ubisoft inzwischen schon Pläne für die deutsche Fassung? Bei meinem Besuch in Paris vor einem halben Jahr sprachen die Entwickler von einer international identischen Versi-

LICHT UND SCHATTEN | Die beinahe gleiche Szene am Tag und in der Nacht. Der realitätsnahe Tagesrhythmus ermöglicht es, Missionen unterschiedlich anzugehen, denn irgendwann schlafen Soldaten auch einmal. Jede Tageszeit hat so ihre Vor- und Nachteile.

HINTERLISTIG | Die Nacht ist Ihre Verbündete. Wenn Sie vorsichtig genug sind, schleichen Sie sich in der Dunkelheit an Patrouillen vorbei oder unbemerkt in feindliche Lager.

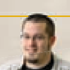
QUAL DER WAHL | Um einen Fluss zu überqueren, stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen: Ob Boot oder Brücke oder ein spontanes Bad – alle Varianten funktionieren.

on – das kann ich mir aber kaum vorstellen.



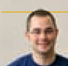
Sebastian Weber versucht zu beruhigen:

Bei der Frage nach der deutschen Fassung zögern die Entwickler weiterhin, eine Aussage zu treffen. Klar ist, dass brennende Menschen, die schmerzerfüllt schreiend verenden, der USK sauer aufstoßen könnten. Die restlichen Feuergefechte üben sich indessen in maßvoller Gewaltdarstellung. Dagegen überrascht die drastische Inszenierung von Verletzungen. Einmal steckte eine Kugel in der Hand meines Recken. Dort sah man ein Loch im Handschuh, aus dem ununterbrochen Blut quoll. Mit einer Zange stochert der Held in der Wunde herum, zieht schließlich die Kugel heraus und verpasst sich per Tastendruck eine Injektion in den Unterarm, welche die Lebensenergie wieder auffrischt. Was sich unappetitlich anhört, ist nur die Spitze des Eisberges: Je nach Verletzung entfernt der Spieler Projektile zum Beispiel mithilfe seines Messers aus dem Bein, bestätigten die Entwickler abermals.



Robert Horn ist verwundert:

Spritzen? Bislang sprach Ubisoft von den shootertypischen Medipacks. Außerdem sollen einem die anfangs nicht als Spielercharakter gewählten Söldner unter die Arme greifen, falls es einmal brenzlig wird. Funktioniert das denn?



Sebastian Weber erklärt:

In den hitzigen Gefechten rammt sich der Held die angesprochenen Spritzen auf Kommando in den Körper, so geht kaum Zeit verloren, in der man wehrlos im Kugelhagel steht. Maximal drei der heilenden Nadeln befinden sich im Rucksack, sodass hitzköpfige Pistoleros in arge Bedrängnis geraten, wenn sie unvorsichtig zu Werke gehen. Und für den Fall des virtuellen Heldentodes haben die Entwickler

STIMMEN AUS DER COMMUNITY:

„Ihre Meinung zu Ubisoft Montreals kommendem Shooter **Far Cry 2**."

[**User: Rage 1988** | „Das Spiel bietet so viele neue Dinge. Eine Welt, in der man sich frei bewegen kann, tolle Physik, realistische Umgebung (...). Meiner Meinung nach wird das Spiel ein Riesenhit."]

[**User: GW-Player** | „Wo ich mir auch noch Sorgen mache, ist die Geschichte. Bei solchen nonlinearen Spielen ist es sehr schwer, eine zusammenhängende Geschichte zu ‚erfinden'!"]

[**User: oceano** | „Hoffentlich leisten die sich nicht im Gameplay oder der Story noch große Schnitzer. Die Präsentation ist auf jeden Fall ganz großes Kino."]

[**User: mytech** | „So intensiv, so unglaublich. Das wird der Knaller des Jahrzehnts!"]

[**User: Cr4zYd0nG** | „Die Story sollte bei dem Szenario eigentlich nicht das Problem darstellen, da müssten schon absolute Nichtskönner dran arbeiten, (...) [damit] es schief geht (...) Afrika bietet da ja allerhand."]

[**User: Jacro** | „Ich hoffe inbrünstig, dass dieses Spiel meine Erwartungen erfüllt. Die Möglichkeiten sind grandios, das Setting herrlich unverbraucht, die Grafik umwerfend (...) [und] die Musik (bisher) toll."]

FAR CRY 2 VS. CRYSIS



Far Cry ohne Crytek? Ob Ubisoft Montreal in der Lage ist, die Reihe würdig fortzusetzen, klären wir im Vergleich mit Cryteks aktuellem Genre-König.

Grafik
Gegen das opulente Werk von Crytek zu bestehen ist eine schwere Bürde. Und wie erwartet: Trotz wunderhübscher Landschaften unterliegt **Far Cry 2** hier. Effekte, Charaktermodelle und Spielwelt sehen in **Crysis** einfach eine Nummer besser aus.

Spielablauf
Eine große Spielwelt mit jeder Menge Freiheiten bieten beide Shooter. Trotzdem gehen wir davon aus, dass **Far Cry 2** länger spannend bleibt. In **Crysis** nutzen sich die Spezialfähigkeiten rasch ab, da man schnell eine Lieblingstaktik entwickelt.

Spielwelt
Verschiedene Regionen wie Wüsten oder Savannen, Wildtiere, realitätsnahe Feuer- und Wettereffekte sowie der authentische Tag-und-Nacht-Wechsel von **Far Cry 2** sind **Crysis** klar überlegen, das trotz scheinbar offener Welt levelbasiert daherkommt.

Mehrspieler
Dass **Far Cry 2** einen Multiplayer-Part spendiert bekommt, hat uns Ubisoft bestätigt. Wie er aussieht? Mehr dazu auf der Games Convention. **Crysis** hat dagegen schon gezeigt, was nach dem Einzelspielerspaß kommt: der Powerstruggle-Modus, eine basenbasierte Mischung aus **Counter-Strike (dt.)** und **Battlefield**.

vorgesorgt: Ein ausgeklügeltes Sozialsystem sorgt dafür, dass man sich Freundschaften aufbaut, die sich durchaus als nützlich erweisen. Ein Haudegen verspricht, mir bei meinem Job unter die Arme zu greifen. Einige Minuten später gehe ich im Wasserpumpen-Camp getroffen zu Boden. Im verschwommenen, rot-grauen Brei, in dem **Far Cry 2** meine Umwelt daraufhin darstellt, erkenne ich plötzlich das vertraute Gesicht. Über mich gebeugt, hievt mich mein Kumpel hoch und schleppt mich in Deckung. Dort drückt er mir eine Knarre in die Hand. Ab diesem Zeitpunkt habe ich wieder die Kontrolle über meinen angeschlagenen Helden und muss nicht den letzten Speicherstand laden.



Robert Horn blickt freudig gen Release:

Dann scheint das Konzept aufzugehen, wie in **S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter- mit Rollenspiel-Elementen zu mischen. Gerade so etwas macht eine Welt, wie sie Ubisoft Montreal geschaffen hat, glaubwürdig. Authentizität ist aber auch ein großer Punkt auf der Agenda. Gerade deshalb arbeiten die Entwickler unter anderem an realistischen Feuereffekten, die man sogar nutzen kann. Hast du die auch ausprobiert?



Sebastian Weber stimmt mit ein:

Feuer ist tatsächlich ein zentraler Aspekt in **Far Cry 2**, nicht umsonst lässt sich ein Großteil der Umwelt anzünden. In einem Dorf etwa lege ich rings um den Palisadenzaun, der es umgibt, eine Feuerschneise, sodass meine Gegner nur noch die Chance haben, an einem Punkt aus der Flammenhölle zu entkommen – was aber nicht immer klappt. Stellenweise bleiben die Pixelmenschen ungerührt stehen, selbst unter Beschuss. Morin verspricht, dass die KI bis zur Veröffentlichung noch optimiert werde, um solche Situationen zu vermeiden.

Leider sind Brände unberechenbar. In einer anderen Siedlung jage ich eine Hütte mit einer Handgranate in die Luft, wiederum um für Ablenkung zu sorgen. Eine schlechte Idee: In der Hütte lagern die Einheimischen Gasfässer, die in der Explosion ebenfalls wuchtig zerbersten, sodass in kürzester Zeit alles in Flammen steht und auch mein Held nur leicht angekokelt flüchten kann. Selbst unbedacht abgefeuerte Raketen gehen in trockenen Savannengegenden rasch nach hinten los. Der Feuerstoß, der aus dem Raketenwerfer herausbricht, setzt dürres Gras kinderleicht in Flammen, was einem während eines hektischen Feuergefechts erst auffällt, wenn die Lebensenergie sinkt, da man von hinten gegrillt wird. Aber gerade diese Symbiose aus herausfordernder Dauer-Action und überraschenden, unberechenbaren Ereignissen macht für mich den Reiz an **Far Cry 2** aus. ❑

ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **Oktober 2008**

INTERVIEW MIT **PATRICK REDDING**

„Der Spieler soll die Auswirkungen seines Handelns spüren."

PC Games: **Far Cry 2** weist mit dem Freunde-System Grundzüge eines Rollenspiels auf. Welchen Nutzen haben die KI-Kameraden?

Redding: „Freunde sind in **Far Cry 2** ein zentrales Spielelement. Sie stehen für die Idee, dass es überlebenswichtig sein kann, ein soziales Netzwerk aufzubauen. Der Spieler hilft hier und da den KI-Charakteren und umgekehrt. So entwickeln sich Freundschaften, das kommt der realitätsnahen Spielwelt zugute."



PATRICK REDDING ist verantwortlich für die Story von **Far Cry 2**.

Bildquelle: Kent William Innholt/Gamer.no

PC Games: Auch die Gegner-KI nutzt ein derartiges System, richtig?

Redding: „Ja, deinen Rivalen steht dieselbe Art der Interaktion zur Verfügung, so wirken sie lebendiger. Die Jungs unterstützen sich gegenseitig oder helfen Verletzten, du als Spieler bedrohst ihr soziales Netzwerk. Diese Spielmechanik war uns wichtig, damit die Spieler die Auswirkungen ihres Handelns direkt spüren."

PC Games: Nun zu den anderen Bewohnern eurer Spielwelt, den Tieren: Erwarten uns auch gefährliche Arten wie Löwen?

Redding: „Nein, durch die Tiere hauchen wir der Welt Leben ein, eine Gefahr stellen sie nicht dar. Wir haben nur Herdentiere wie Gazellen, Zebras, Gnus oder Büffel geschaffen – auch domestizierte Arten wie Hühner oder Ziegen findet man. Auf Raubtiere, etwa Löwen oder Hyänen, verzichten wir absichtlich. Es wäre vielleicht einmal spannend, gegen Löwen anzutreten, aber dauerhaft auf der Hut sein zu müssen? Ich denke nicht."

PC Games: Kann man denn mit den Vierbeinern interagieren?

Redding: „Ich weiß nicht, ob die künstliche Intelligenz der Tiere schon reibungslos funktioniert, aber geplant ist es. Zebras und Gazellen zum Beispiel lassen sich leicht erschrecken und flüchten dann panisch. Deine Gegner wiederum bemerken Tiere und reagieren auf sie, eröffnen vielleicht sogar das Feuer. Man sollte also auch darauf achten."

Von: Ansgar Steidle

Der fiese kleine „Bruder“ von Grand Theft Auto wütet bald auch auf PCs.

MINI-SPIELE | Je nach Situation starten sogenannte „Diversions“, spontane Herausforderungen. Wenn Sie zum Beispiel auf einem fahrenden Auto stehen, sollen Sie möglichst lange darauf surfen.

ANPASSBAR | Für Geld bekommen Sie alles: Kaufen Sie sich 500 verschiedene neue Klamotten, tunen Sie Ihr Auto, motzen Sie Ihren Unterschlupf auf, gönnen Sie Ihrem Charakter eine Schönheits-OP oder ändern Sie sein Geschlecht.

GEWALTIG | Sind bildschirmfüllende Explosionen und 40 Waffen noch unter Action zu verbuchen, arten viele Aufgaben in primitive Gewalt mit Blutvergießen aus.

FUHRPARK | Sie bewegen über 130 Fahrzeuge, darunter Monstertrucks, Boote, Hubschrauber, Kampfflugzeuge ...



Saints Row 2

Saints Row (dt.) – noch nie gehört, noch nie gesehen, noch nie gespielt? Wenig verwunderlich, erschien der erste Teil des Action-Adventures doch lediglich für die Xbox 360. Spielerisch ein GTA-Klon, stach der Titel 2006 zweifelsohne in einem Punkt die Konkurrenz aus: Er galt als erstes Open-World-Actionspiel mit Next-Gen-Grafik und -Technik. Vielleicht der Hauptgrund, warum sich über eine Million Exemplare davon verkauften.



Ansgar Steidle kennt die Geschichte:

In der Endsequenz des Vorgängers explodierte ein Boot mitsamt dem Protagonisten – man hatte ihn hereingelegt. Nun, 15 Jahre später, erwacht er wieder aus dem Koma, sinnt auf Rache und will seine Gang, die Saints, wieder an die Macht in der Stadt Stilwater führen, und zwar mit allen Mitteln. Während GTA 4 meist noch die Kurve zur Satire bekommt, geht es bei Saints Row 2 nur um Superlative – lauter, brutaler, pompöser: Sie pimpen Ihr Auto und Ihre Bude und heimsen dafür Respekt bei der Gang ein, wofür Sie wiederum bessere Mitstreiter anheuern. Feuergefechte, Explosionen, Blut und Gewalt – alles bis zum Anschlag übertrieben. Sie nehmen Spielfiguren als Schutzschild und schleudern sie anschließend meterweit durch die Luft.

Letztlich finde ich lediglich die Idee mit den sogenannten Diversions, also den spontanen Herausforderungen (Bild oben rechts), sowie die Möglichkeit, die Kampagne kooperativ mit einem Freund zu spielen, wirklich interessant. Den Rest, inzwischen selbst die Grafik, können andere besser.



Christian Burtchen weiß, wer das kauft – er nicht:

Na ja, also mich spricht das überhaupt nicht an. Nein, ich habe keine Glücksbärchi-Bettwäsche und für mich dürfen Spiele natürlich gern satirisch übertreiben, aber die Saints Row 2-Macher überspannen den Bogen doch etwas. Es wirkt auf mich so, als ob sie hauptsächlich die Leute erreichen wollen, die in der U-Bahn ihr Mobiltelefon als Ghettoblaster missbrauchen. Und was Gewalt um der Gewalt willen fürs Spieldesign bedeutet, hat ja schon Der Pate (dt.) unrühmlich gezeigt. ❑

ENTWICKLER: Volition
ANBIETER: THQ
TERMIN: Oktober 2008



LINKER HAKEN | Treyarch will die Japaner als die unnachgiebigen Gegner darstellen, die sie waren: Eher sterben als aufgeben, so steht es im Bushido-Ehrenkodex geschrieben. Boxen können die auch.

GESICHTSLOSE SOLDATEN

Wie in der Serie üblich, tritt der Spieler auch hier als einer unter vielen Soldaten auf.

Für Erwachsene

18+

Klassisch gut

Super Grafik

Hirn aus

Call of Duty: World at War

Von: Thomas Weiß

Nach Infinity Ward ist Treyarch mit einem CoD-Spiel dran. Thema: der Wahnsinn des Krieges.

Während Infinity Ward die Technik bereitstellt und weiterhin an durchnummerierten **Call of Duty**-Teilen arbeitet, nimmt sich Partner Treyarch den bestehenden Engine-Code und macht daraus Ableger wie diesen: **World at War** führt uns in den Zweiten Weltkrieg zurück, Brennpunkt diesmal: der pazifische Raum.

Thomas Weiß beschreibt gar Grausiges:

Was mich in **Call of Duty 4: Modern Warfare** schon sanft schockte: im bequem anonymen Flieger Bomben auf schwarz-weiße Felder abwerfen, wo Menschen wimmeln – was mich da schon unruhig machte, treibt **Call of Duty: World at War** ins Schauderhafte. Mark Lamia ist Chef von Entwickler Treyarch, er sagt:



BRENNENDES GEBÄLK | Im Zuge der Taktik „Blowtorch and Corkscrew" spielt Feuer in **World at War** eine der Hauptrollen: Ganze Levels sollen sich abfackeln lassen.



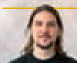
STREICH | Im Nahkampf zücken die Japaner in stark geskripteten Szenen ihr Katana-Schwert.

KNIEFTIEF IM SCHLAMASSEL | Im Dschungel haben die US-Soldaten wegen des schwierigen Terrains vermehrt Verluste zu beklagen.

„Wir haben nichts Geringeres vor, als den bisher bestaussehenden und realistischsten Zweiter-Weltkrieg-Shooter zu erschaffen!" – er versteht darunter anscheinend die Darstellung von Szenen, die einen schlucken lassen. Wie folgende.

Ein amerikanischer Soldat in japanischer Gefangenschaft. Das Jahr lautet 1944. Der US-Soldat liegt gefesselt in einer Holzhütte, draußen schießen sich animierte Personen im Pazifikkrieg tot, man blickt durch die Augen eines zweiten Gefangenen. Sein Folterknecht schlägt ihm minutenlang ins Gesicht, bis Knochen splittern, bis sich Blut und Speichel vermischen und bei jedem Hieb wegspritzen.

Der Japaner fragt den Ami nach Informationen, aber der lässt stecken. Daraufhin zieht er an seiner Zigarette und drückt sie seinem Opfer ins zerstörte Antlitz. Sekunden später trennt er ihm die Halsschlagader mit einem Schwert durch, lässt den Körper zusammensacken und richtet seine Aufmerksamkeit gen Spieler. Er holt gerade zum zweiten Streich aus, als er zuckt, stöhnt, niederbricht. Gewehrfeuer hat die Wände durchdrungen und den Japaner getroffen. Man wird von den Fesseln befreit, bekommt einen Revolver in die Hand gedrückt und stolpert nach draußen, wo der Untertitel eine Bedeutung bekommt: World at War. Ansgar, als jemand, der Weltkriegs-Shooter kennt: Was sagst du zur ungeahnten Härte?



Ansgar Steidle ist auch nicht unberührt:

Mit seinem Beitrag zur **Call of Duty**-Serie setzt Treyarch tatsächlich nicht gerade zimperlich Fuß aufs Terrain des bitteren Nachgeschmacks. Zitat Hank Kersey: „Sobald du irgendetwas Brennbares siehst – ein Ölfass oder einen Propan-Tank –, musst du sofort darauf schießen. Dann sind die Gegner hilflos und unstrukturiert." Diese Taktik hat es damals unter dem Codenamen „Blowtorch and Corkscrew" (Schneidbrenner und Korkenzieher) wirklich gegeben und sie involvierte eine Menge verbrannter Erde – auf der sich auch Personen befanden, vornehmlich Japaner. Der fernöstliche Ehrenkodex schreibt vor, dass sie einen würdevollen Tod sterben, ein Aufgeben oder Sich-Ausliefern käme ihnen nicht in den Sinn. Also graben sie sich in Höhlen ein, lauern unter Tarnnetzen im Dschungel darauf, dass der Feind vorbeikommt. Kommt er auch, allerdings mit einem Flammenwerfer bewaffnet, den der Spieler führt: Damit zündet er alles an, was Feuer fangen kann. Am Ende überblickt man ein unheilvoll rot schimmerndes Inferno, in dem panische Japaner aus ihren Verstecken hetzen.

Das „Ausräuchern" von Unterschlüpfen spielt in **World at War** zum Teil eine Schlüsselrolle und dank der in dieser Form noch nicht gesehenen Grafikwucht packt einen der Schrecken des Krieges ganz fest an der Gurgel. ❑

ENTWICKLER: **Treyarch**
ANBIETER: **Activision**
TERMIN: **Herbst 2008**

GEHEIMNIS!

Call-of-Duty-Spiele setzen weltweit Millionen Exemplare ab – worin liegt das Erfolgsgeheimnis?

- Eine Legion an Designern: Schauen Sie sich mal den Abspann von **Modern Warfare** an und zählen Sie die Namen mit – Sie werden lange zählen.
- Eine wegweisende Technik: Mit jedem neuen **Call of Duty** rückt die Messlatte des technisch Machbaren ein Stückchen höher.
- Ein Spielablauf ohne Durchhänger: Alle paar Meter erfolgt ein Skript, das den Spieler nicht in Ruhe, sondern ihn immer weiterspielen lässt.
- Ein erfahrener Publisher: Mit Activision hat das Team von Infinity Ward und Treyarch einen Partner gefunden, der schon für den Release zig Top-Ego-Shooter verantwortlich zeichnete, darunter **Quake Wars** und **Doom 3 (dt.)**
- Ein bekanntes Thema: Weltkriege sind eine gefragte Kulisse von Spielen und Filmen, trotz oder gerade wegen des brennenden Themas.

OPTIK-POLITUR

S.T.A.L.K.E.R. erhielt eine optische Frischzellenkur, die viel verfeinert:

Generell sind höher aufgelöste Texturen zu sehen, Sie erleben mehr Wetterwechsel und für Figuren kommt ein verbessertes System zum Einsatz (rechts). Auf Direct-X-10-Systemen sehen Sie unter anderem volumetrische Nebel- und Feuereffekte, Licht bricht sich jetzt an Objekten, die obendrein exaktere Schatten werfen. An einem Plakat lief sogar Regen herunter – was noch nicht ganz nahtlos und somit merkwürdig aussah.



ARTWORK | Überwiegend sind die Gebiete bereits bekannt, wurden aber verändert und erweitert. Hier ein nachkoloriertes Renderbild eines Abwassersystems.

Von: Ansgar Steidle

In München gingen wir auf die Jagd nach Strelok – bei einer Proberunde mit S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Freie Welt

Klassisch gut

Für Erwachsene

18+

Klarer Himmel, Sonnenschein, Vögel flattern munter durch die Lüfte – bei unserem Aufenthalt in München stellten wir schnell fest: Für eine Todeszone wirkt hier alles unglaublich frisch, freundlich, fast friedlich. Freilich weniger bezogen auf die Stadt, in der wir uns gerade physisch befinden, als vielmehr auf das Sumpfgebiet des Taktik-Shooters **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**, welches wir erkunden. Dabei dachten wir, der Titel rühre vom Namen der neuen Wissenschaftler-Fraktion her, die Strelok, den Held aus **Shadow of Chernobyl**, stoppen will. So kann man sich irren, oder?

Robert Horn wünscht sich Horror und wenig Bugs:

Den ersten **S.T.A.L.K.E.R.**-Teil zeichnete eine bedrückende, gruselige Atmosphäre aus. Diese stand ganz oben auf meiner Wunschliste für den neuen Teil und mit der hatte ich auch fest gerechnet – und war in den ersten Spielminuten verwirrt von der beinahe idyllischen Umgebung. „Keine Panik", beruhigte mich Oleg Yavorsky, der PR-Mann von Entwickler GSC Game World, „auch **Clear Sky** wird seine Momente haben." Wie er mir demonstrierte, fallen die Nächte auf Anregung vieler Spieler deutlich dunkler aus. Wer dann einem der neuen, fast unsichtbaren Biester begegnet, dem jagt es garantiert einen Schauer über den Rücken.

Fairerweise muss ich dazusagen: Wir haben das Spiel von vorn begonnen und ein paar Missionen im Sumpf absolviert – zu Testzwecken war es immer Tag. Bis in die angekündigten düsteren Gebiete wie die Geisterstadt Limansk oder unterirdische Anlagen drangen wir also nicht vor, sondern bekamen lediglich Teile davon bei der Präsentation der aufpolierten Grafikeffekte zu Gesicht. Trotz der Überarbeitung wirken Umgebung und Stil nach wie vor vertraut, wobei ich hin und wieder über Detailverbesserungen gestolpert bin, die ich bestaunte. Und die Sonnenstrahlen und simulierten Nebelschwaden, die aus Rohren quellen, bringen wirklich ein Plus an Atmosphäre.

Verkneifen konnte ich es mir nicht, Oleg wegen Bugs – dem zweiten großen Punkt auf meinem Wunschzettel – anzusprechen, auch wenn sich anhand der noch unfertigen Version diesbezüglich kaum eine Aussage treffen lässt. Der Ukrainer versprach Besserung und eine intensive Testphase – wir werden sehen.



Ansgar Steidle schickt sein Team vor:

Meine Befürchtung, dass die Story trotz nur eines möglichen Endes wieder verworren ausfällt, schien die Einleitungssequenz zu bestätigen: In gewohnt wirrer Machart dargestellt vernichtet eine Schockwelle die übrige Strelok-Expedition. Großes Plus ist dafür das Fraktionensystem, das sich nun deutlich stärker auswirkt. Mein Stalker-Team von drei Leuten ging vor einer zerfallenen Holzkirche in Stellung, ich flankierte links herum und ließ angreifen – immerhin etwas Taktik

TRAUTES BILD | Eine Stalker-Gruppe am Lagerfeuer im Sumpfgebiet. Selbstverständlich sieht die Zone nicht grundlegend anders aus, optische Verbesserungen sind eher kosmetischer Natur. Teils lustig, da übertrieben wirkten die neuen Todesanimationen.

FRAKTIONSVORSITZ | 1 Wer sich nicht allein durchschlagen will, engagiert sich für eine der Stalker-Gruppen und erfährt Unterstützung von deren Söldnern. Je mehr strategische Punkte Sie in einem Gebiet erobern, desto besser sind Ihre Kämpfer ausgestattet und das Kräfteverhältnis im Sektor verschiebt sich zu Ihren Gunsten.
2 Hier eine Gruppe bei einem Feuergefecht in Limansk. Kämpfer agieren weitgehend autark, suchen Deckung und feuern blind.
3 Der Kommandant der Clear-Sky-Truppe ist unser anfänglicher Auftraggeber. In den Lagern dürfen Sie zudem Ausrüstung und vor allem Upgrades kaufen. Die wirklich guten Waffen liegen nicht mehr einfach so herum, sondern sind Belohnung für Missionen.

ist mit dem einfachen Befehlssystem drin. Die Kameraden agierten gut, nutzten Deckungsmöglichkeiten – lediglich einmal blockierte mir einer der Burschen den Weg. Strategische Punkte wie ebendiese Kirche, Wachtürme oder alte Produktionsanlagen erobern Sie fortlaufend für Ihre Fraktion. Das bedeutet mehr Ressourcen und damit auf Dauer bessere Ausrüstung und mehr Kämpfer. Die Gebietsstreitigkeiten laufen dynamisch ab, andere Parteien versuchen gelegentlich, Ihnen Punkte wieder abzuluchsen. Kurz nach unserem Sieg wehrte unser Trupp einen Gegenschlag ab. Gefreut hat mich die Ankündigung, dass Sie endlich Ihre Beute sinnvoll in bessere Ausrüstung und Upgrades investieren können. Insgesamt fallen die Neuerungen für meinen Geschmack dennoch recht verhalten aus. ❑

ENTWICKLER: GSC Game World
ANBIETER: Deep Silver
TERMIN: 29. August 2008

CLEAR SKY

Bei der neuen Stalker-Fraktion beginnen Sie Ihre Söldnerkarriere.

Von: Felix Schütz

Ein klassisches 2D-Prügelspiel für den PC – wer hätte das gedacht?

2,5D | Die leistungsstarke 3D-Engine nutzt nur bei speziellen Attacken solche blitzschnellen Kamerafahrten um die Athleten herum.

ZUWACHS | Der fette Rufus (links) ist einer von fünf bislang angekündigten, neuen Charakteren. Hinzu kommen zwölf klassische Kämpfer.

VERTRAUT | Die Sechs-Button-Steuerung wird vermutlich ein Gamepad erfordern – anders ließen sich Combo-Attacken wohl kaum auslösen.

KONTRAHENTEN | Die bekanntesten Charaktere Ryu und Ken liefern sich ein Duell – **Street Fighter 4** ist online gegeneinander spielbar.



Street Fighter 4

Die 90er. Da dröhnte es so lieblich aus Wohnzimmern: „Round One … FIGHT!“, gefolgt von Krachen und Scheppern, zwischendurch Wortfetzen wie „Hadouken!“ oder „Sonic Boom!“. Es war die Ära von **Street Fighter 2** – ein Kult-Prügelspiel, das endlich einen Nachfolger erhält.



Felix Schütz will sich prügeln:

Ich hatte es nicht zu hoffen gewagt. Ein neues **Street Fighter** – für PC! Wahnsinn. Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich 1992 mit Freunden vor der Super-Nintendo-Konsole hockte. Von der Vorstellung besessen, den Kumpel virtuell durchs Wohnzimmer zu prügeln, schleuderten wir uns in Gestalt muskelbepackter Kämpfer Feuerbälle um die Ohren, teilten Elektroschocks aus, blockten die schweren Tritte des Gegners ab. Es war das erste Mal, dass ich dem Konzept „Mehrspieler“ etwas abgewinnen konnte.

Street Fighter 4 bietet im Grunde genau das Gleiche und eben das finde ich so cool: Das Wiedersehen mit meinen Lieblingskämpfern Ryu und Ken, Chun-Li und Blanka, Guile und M. Bison, es wird ebenso laut und bunt wie im pixeligen Vorgänger – nur die Verpackung ist moderner. Grafisch zaubert Capcom dank moderner 3D-Tricks und Cel-Shading-Technologie eine Optik auf den Bildschirm, bei der selbst ein schnöder Screenshot wie ein Gemälde wirkt. Wenn Spezialattacken zum Einsatz kommen, fährt die Kamera blitzschnell in wilden Schwenks um die Akteure herum, nimmt dann aber geschmeidig wieder ihre Position an der Seite ein – auch **Street Fighter 4** ist ein 2D-Prügelspiel mit „flachen“ Kampfarenen. Wie mich das freut! Ebenso klasse: Neben einem zünftigen Online-Mehrspielermodus denkt Entwickler Capcom sogar darüber nach, Kämpfe zwischen Spielern der PC- und Konsolen-Versionen zu ermöglichen. Gekauft!



Sebastian Weber muss Capcom loben:

Nach **Lost Planet** die nächste gute Capcom-Umsetzung für PC – ob sich dieser Trend fortsetzt? (Ich schiele hier bewusst in Richtung **Resident Evil 5** …!) **Street Fighter 4** werde ich definitiv spielen, allein schon der vielen Neuerungen wegen: Mehr Combo-Attacken, ein zusätzliches System, um besonders mächtige Moves aufzuladen, und ein Schwung brandneuer Kämpfer – da öle ich besser schon mal mein Gamepad! ❏

ENTWICKLER: **Capcom**
ANBIETER: **Capcom**
TERMIN: **Nicht bekannt**

Von: Thomas Weiß

Schlechte Neuigkeiten zum kooperativen Modus – und gute zum grünen Schleim.

VIEL GEHT KAPUTT | Die Physik-Engine, die Terminal Reality für **Ghostbusters** gebaut hat, soll bisher Dagewesenes übertreffen.

Ghostbusters



Und jetzt alle: „Ghost!" – hoch die Stimme – „Busters!" Die Hymne Ray Parker Juniors knüpft sich fest ans dazugehörige Computerspiel: Hier will Publisher Vivendi das Potenzial guter Lizenzen ausgeschöpft statt ausgeschlachtet haben.

Thomas Weiß artikuliert seine Abneigung:

Als **Ghostbusters** in die Kinos kam, war ich drei Jahre alt. 24 Jahre nach dem Original braut sich bei Terminal Reality die bislang aufwendigste Computerspiel-Umsetzung zusammen, die dem Team um Bill Murray, Dan Aykroyd und Harold Ramis jemals zuteil wurde: ein Top-Produkt mit Spielwitz, wegweisender Technik und größtmöglicher Authentizität. So spricht jeder prominente Filmschauspieler eine Rolle, bloß Rick Moranis und Sigourney Weaver fehlen im Cast.

Zugunsten der persönlichen Identifikation lässt man den Spieler als neutralen Rekruten antreten, der an der Seite der populären Darsteller kämpft. Hintergrundstory: Die Regierung hat den Ghostbusters endlich ihre offizielle Lizenz zur übernatürlichen Hatz und dazugehörigen Kollateralschäden erteilt – wenn die Truppe anrückt und loslegt, vollziehen sich schließlich fundamentale Änderungen der Inneneinrichtung gespensterverseuchter Gebäude. Die Jungs machen also gerade ein gutes Geschäft, als sie übermäßig ausgeprägte paranormale Aktivitäten eines alten Feindes vernehmen: Gozer. Der Spieler darf nachschauen, was da vor sich geht.

Ein hübscher Twist in der Sache ist, dass die Jagd-Ausrüstung Generalüberholungen erfahren hat: Denn Mastermind Egon erfand in der Zwischenzeit ein paar neue Gerätschaften und man selber spielt Versuchskaninchen für all den High-tech-Kram. Der Scanner, der Geister aufspürt, der ist alt und bekannt. Die Protonenstrahler kennen Leser bestimmt auch: Getroffene Geister werden damit so lange im Raum herumgeschleudert, bis sie in der richtigen Konstellation landen, wo die Energie-Falle greift und den Unruhestifter einsaugt. Der Generator für Dunkle Materie, das Stasis-Feld und das Schleim-Fangseil zählen zu den neuen Instrumenten. Sebastian, was hast du zum Letztgenannten in der Präsentation erfahren?



Sebastian Thöing war live dabei:

Eine Menge beeindruckendes Zeug, Thomas. Wenn ich mir so ansehe, was Terminal Reality mit Objekten im Spiel anstellte, dann erscheint mir das Physik-Diplom von **Half-Life 2** bald als veraltet. Ein Entwickler schoss während der Vorführung mit besagter Schleim-Kanone und besudelte die Decke mit einem grünen Batzen, der sich wie Kaugummi nach unten zog, wo er schließlich ein Auto einwickelte. Das Gefährt baumelte am Faden der Masse hin und her, als der Entwickler zusätzlich Personen „einschleimte" – ihrer Rettung wegen.



GANZ NASS | Flüssigkeiten spielen eine elementare Rolle: Wenn die Protonenstrahler schießen, spritzt Ektoplasma in Fontänen.



IDENTIFIKATION | Der Spieler lenkt einen vierten, neuen Charakter – daneben agieren die bekannten Figuren aus dem Filmvorbild.

(UN)FREIES SPEICHERN: UNSERE MEINUNG

Ob Ghostbusters mit freiem Speichersystem oder Checkpunkten daherkommt – man weiß es nicht. Was es auch ist, wir beleuchten Vor- und Nachteile.



SO IST'S RICHTIG | Im heftig geskripteten **Call of Duty 4** liegen Speicherpunkte nah, **S.T.A.L.K.E.R.** dagegen erlaubt freies Sichern des Spielstandes: sinnig angesichts der relativ freien Spielwelt.

„Nehmt mir Quicksave weg! Ich komme nicht davon los."

In den Raum hinein, Gegner abschießen, F-Taste zum Schnellspeichern drücken. So spiele ich Ego-Shooter, wenn sie mir die Freiheit zur ständigen Absicherung lassen. Dabei will ich das gar nicht, es ist wie eine ungeliebte und unkontrollierbare Zwangsstörung. Denn die Spannung verpufft im Quicksave-Trommelfeuer des ewigen Lebens: Nie mit knapper Munition und minimalen Lebenspunkten auf Zehenspitzen an den Feind heran, immer voll drauf, man kann ja neu laden. Die Situation ist vergleichbar mit einem Adventure, bei dem man feststeckt. Wenn ich eine Lösung vor mir habe, werde ich irgendwann reinschauen. Und wenn ich einmal reingeschaut habe, bin ich bereits abhängig. Das Hirn hat begriffen, wo es Sicherheit und Belohnung bekommt, der freie Wille schwindet.

GTA SAN ANDREAS

QUAKE 4 (DT.)

SO IST'S FALSCH | **Quake 4 (dt.)** wäre ohne Quicksave spannender. **San Andreas** dagegen hätte profitiert, erlaubte man dem Spieler, in schwierigen Missionen einen Spielstand anzulegen.

„Fair gesetzte Speicherpunkte: ein Akt der Balance."

Es gibt solche und solche. Spiele, deren Speicherpunkte so fies liegen, dass sie einen auf die Knie zwingen: Ich denke an **Prince of Persia: Warrior Within**. Ein falscher Schritt – und es stehen viel zu viele Minuten an Wiederholung an. Andere Entwickler machen die Sache besser. So fehlen die sadistischen Tendenzen der Ubisoft-Programmierer in Shootern wie **Call of Duty 4**: Wo immer die Schießerei steigt, der letzte Speicherpunkt steht nie weit entfernt. Ein Heer an Beta-Testern hat offenbar sichergestellt, dass sich die Spieler beim Ableben anspornen statt sich die Haare auszureißen: Einen vergeigten Angriff noch einmal zu führen, derweil die richtige Mischung an Spannung und Sicherheit spüren – das ist bewundernswertes Design. Infinity Ward beherrscht es mit Bravour.

Die Menschenmassen waren in Panik verfallen, stürzten im Ragdoll-Realismus über Tische und Stühle. Man musste sie offenbar vor sich selber schützen, indem man sie wie Insekten ans Schleimnetz anschloss. Dort hingen sie gefangen, aber sicher.

Schade, dass die kooperative Kampagne einem randomisierten Multiplayer-Modus weichen musste. Studioleiter John O'Keefe begründet den Verzicht damit, dass man Humor und Schrecken nicht ausreichend einfangen könne, wenn mehrere Spieler in den Levels agierten. Klingt schlüssig. ❑

ENTWICKLER: Terminal Reality
ANBIETER: Sierra
TERMIN: Herbst 2008

ECTOMOBIL ZUM ANFASSEN



Die haben das wirklich gemacht. In unserer letzten **Ghostbusters**-Vorschau hatten wir ein Renderbild mit einem Ectomobil drauf, dazu die Info, Vivendi restauriere als Werbung eines der Original-Autos aus dem Film. Und jetzt: von gerendert zu real. In Minnesota wurde das Mobil bereits zu Promotion-Zwecken einem Publikum vorgeführt.



Von: Ansgar Steidle

Hirn aus, Action an: Mit Schwertern, Pistolen und Magie jagt Heldin Ayumi Monster.



DIE ANDERE SEITE | Heldin Ayumi zeigt sich in ihrer dunklen Gestalt, die ihr diverse Vorteile gegenüber dem Normalzustand bringt, aber magische Energie kostet.



BANNKREIS | Einer der vielen spektakulären Spezialangriffe. Neue Fähigkeiten und Heiltränke können Sie jederzeit kaufen und vier Attacken passend zum Gegner auf Abruf zusammenstellen.



STAHLKOLOSS | Was hilft gegen einen wild um sich feuernden Roboter? Am besten Blitzmagie, dann brennen ihm die Schaltkreise durch.

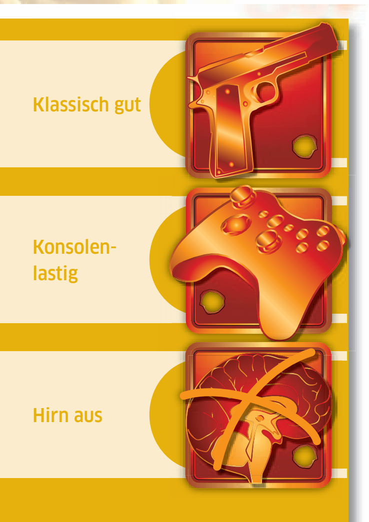
KÄMPFERIN | Mit Pistolen und Schwertern – hier mit dem Flammenklingen-Spruch – lehren Sie Monster das Fürchten.



MACHT NIX | Sie geraten in einen uralten Konflikt zwischen dem Schwarzen und dem Weißen Gott (im Bild).

AUF DVD
• Video zum Spiel

X-Blades



Klassisch gut

Konsolen-lastig

Hirn aus

Niemand darf das Artefakt berühren! Verschwinde, bevor es zu spät ist!" Typisch. Den verschollenen Tempel gefunden, zig Todesfallen unbeschadet überwunden, das Objekt der Begierde zum Greifen nahe – und nun kommt ein Wächter angewackelt und will einem den Spaß verderben. Ein verdammt großer, grimmiger Wächter, um genau zu sein. „Was du nicht sagst! Es war eine lange Reise hierher und ich werde bestimmt nicht mit leeren Händen gehen!", tönt keck Heldin Ayumi, greift das Artefakt – und setzt die dunklen Mächte darin frei. So beginnt Ihr Abenteuer im Hack & Slay **X-Blades**.



Thomas Weiß fahndet nach dem Besonderen

Toll. Ein Schnetzelspiel. Warum kommen die Russen auf die Idee, so was zu machen? Das gab's in ähnlicher Form schon x-mal, das kann doch so keiner wirklich wollen. Haben die irgendetwas Besonderes auf Lager?



Ansgar Steidle meint: Klassisch, aber gut

Erstens sind derlei Titel auf dem PC eher rar gesät – jedenfalls was gute Exemplare betrifft. Und zweitens: Spiele, bei denen du dein Hirn ausknipst und nur derb draufloskloppst, – brauchen die Innovationen? Ich meine, da ergötzt man sich an der Action, Secrets, coolen Boss-Kämpfen und opulenten Attacken. Das alles hat **X-Blades** auf Lager, von der üppigen Protagonistin einmal ganz zu schweigen. Nebenbei: Einige Besonderheiten gibt es immerhin, etwa verschiedenartige Magie sowie Waffen- beziehungsweise Angriffs-Upgrades. Kein Neuland in dem Sinn, aber ordentlich gemacht und essenziell für so ein Spektakel.



Thomas Weiß will zwischendurch Rätseln

Macht man wenigstens mal was anderes, als nur um sich zu hauen? So etwas wie die Geschicklichkeitspassagen bei **Tomb Raider**? Selbst Dante, der Held der **Devil May Cry**-Serie, stellt schließlich einiges mit seinen Schwertern und Hebeln an.



Ansgar Steidle sagt: hier wird geklotzt, nicht gekleckert

Ayumi ist Dante ähnlicher. Im Gegensatz zu der sich britisch vornehm zurückhaltenden Lara Croft tritt sie mit stolzgeschwellter Brust zum Kampf an. Äh, lass mich das so formulieren: Sie ist verdammt frech und langwierige Kletterpassagen oder Rätsel in dem Sinn gibt es nicht. Dafür gewinnen die Kämpfe durch die erwähnten verschiedenen Magietypen, die bei den Monstertypen unterschiedlich wirken, an Würze. Für erlegte Feinde gibt's Geld, für das man jederzeit neue Angriffsvarianten kaufen kann. Bossgegner bezwingst du zudem nur mit den richtigen Taktiken. Übrigens: Ayumi trägt letztlich eine dunkle und eine helle Machtseite in sich – wird spannend, wie der Konflikt ausgeht. ❑

ENTWICKLER: **Gaijin**
ANBIETER: **Zuxxez Entertainment**
TERMIN: **3. Quartal 2008**

Von: Christian Burtchen

Die traditionsreiche Serie bekommt wieder Zuwachs – wir haben einen Tag Probe gesiedelt.

AUF DVD
• Video zum Spiel

SELBST GEBRANNT | In den nordischen Highlands brennen die Schotten ihren Whisky. Diesen brauchen Sie, um Soldaten zu rekrutieren.

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

ALLER GUTEN DINGE

Schotten, Ägypter und Bajuwaren siedeln für den Erhalt der Olympischen Spiele.



Gehhilfen und ein scheinbar zentnerschwerer Rucksack. Ein ICE und eine vergessene Bahncard, mithin kein gültiger Fahrausweis. Eine Messe und eklatanter Taxi-Mangel. An einem einzigen Vormittag wird dem PC-Games-Reporter deutlich, wie sehr Logistik für ein Ge- oder Misslingen des Tages verantwortlich ist. Logistik, also das Finden optimaler Transport- und Reiserouten sowie sinnvoller Lager- und Liefermengen, steht bei PC-Spielen traditionell eher im Hintergrund und fällt höchstens auf, wenn der Sammler bei **Command & Conquer** ein zwar ergiebiges, aber leider feindlich besetztes Tiberiumgebiet anvisiert. Nur wenige Titel rücken das Management des zugrunde liegenden Systems in den Vordergrund, eine davon allerdings ist in Deutschland ausgesprochen beliebt: Wuselfaktor-Urgestein **Die Siedler 2**.

Nach dem großen Erfolg des Remakes Die nächste Generation hat sich Ubisoft entschlossen, das klassische Regelwerk des 1996 erschienenen Aufbauspiels weiter zu benutzen – in **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** (AdK).

Aber: Während **Die nächste Generation** mit Ausnahme von Details wie aufrüstbaren Militärgebäuden keine weiteren Neuerungen brachte, führt **AdK** durchaus radikale Änderungen durch. Die drei frauenlosen Völker – Schotten, Ägypter, Bajuwaren – unterscheiden sich für **Siedler**-Verhältnisse drastisch. So gibt es etwa bei den Bewohnern der Highlands keine Esel, um den Transport zwischen den Wegen zu unterstützen.

Bei den Ägyptern dagegen befindet sich der Förster im Dauerstreik – die Wüstenbewohner müssen also ohne langfristigen Holznachschub auskommen. Bei den Bayern sind die Unterschiede geringer, ihre Schiffe fahren etwa deutlich langsamer. „Das sind halt Nautik-Dilettanten", begründet Designern Kathleen Kunze. Diese Schlussfolgerung ergibt aufgrund der geografischen Lage des Bergvolks durchaus Sinn – auch ansonsten bemüht sich das Team, die spielerischen Änderungen sinnvoll zu erklären. So essen die Schotten beispielsweise ein richtiges Körnerbrot, weswegen zusätzlich zu Mehl noch ungemahlenes Korn nötig ist. Die Ägypter dagegen mögen ihre Brote lieber süßer, sodass die Laiber mit Ziegenmilch statt mit Wasser kreiert werden.

Allein die genannten Einschnitte bringen die heile Welt der **Siedler** schon gut ins Wanken und bereiten den Entwicklern beim Balancing viel Kopferzerbrechen. Aber: „Radikale Entscheidungen waren nö-



▲ **SANDKASTEN** | Die Ägypter errichten ihre Gebäude aus Lehm, der mithilfe von Wasser aus dem Brunnen (rechts) in der Lehmziegelei (links) verarbeitet wird.

◀ **AUF DER WIESE** | Die Gebäude der Bajuwaren sind mit Wappen und Blumen verziert, auch die knuffigen Siedler selbst entsprechen mit Bauchansatz, Lederhose und Hut dem Klischee.

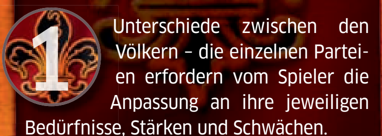
DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

Aufbruch der Kulturen erscheint zwar in der Siedler-„Traditionsreihe", hat aber dennoch einige Änderungen im Lager.

5 Das neue Interface verliert zwar etwas vom Nostalgiebonus des Original-Remakes, ist aber in weiten Teilen deutlich komfortabler.

4 Die Lobby in 3D soll Mehrspielerpartien und das Warten darauf versüßen.

3 Opfergaben geben besonders im fortgeschrittenen Spiel neue Handlungsoptionen und taktische Möglichkeiten.



2 Schlachten finden zwar weiterhin indirekt statt, allerdings kämpfen erstmals auch Fernkämpfer. Außerdem unterscheiden sich die Fraktionen hinsichtlich Stärke und Ausbaustufen der Soldaten.

1 Unterschiede zwischen den Völkern – die einzelnen Parteien erfordern vom Spieler die Anpassung an ihre jeweiligen Bedürfnisse, Stärken und Schwächen.

tig, um nicht nur pure Kosmetik zu betreiben", erklärt Kathleen Kunze. Im Laufe der knapp anderthalbjährigen Entwicklung kam das Team zwischenzeitlich sogar auf Ideen wie einen erforschbaren Technologiebaum. Der hat den Sprung vom Reißbrett ins Spiel nicht geschafft, dafür aber zwei neue Bergwerke (Salz und Edelsteine), viele völkerspezifische Gebäude, Detailverbesserungen am Interface und ein deutlich modernisiertes Militär (siehe Kasten auf Seite 78).

Die Benutzeroberfläche erinnert dabei an **Anno 1701**, wo Minikarte und aktuell ausgewähltes Gebäude ebenfalls in Kreisen dargestellt werden. Beim Straßenbau zeigt das Spiel nun endlich eine

> „Die Bayern sind halt Nautik-Dilettanten."
>
> Kathleen Kunze, Spieldesignerin

Vorschau des Weges zwischen zwei Fahnen. Nach wie vor ist es aber auch möglich, Punkt für Punkt auf dem Raster den Pfad zu errichten und dabei die Anstiege (Träger laufen langsamer) zu vermeiden. Ebenfalls neu: An Fahnen zeigt Ihnen ein Menü alle gerade abgelegten Waren und bei allen Gebäuden gibt es eine Anzeige nicht nur für die eingelagerten, sondern auch für die angeforderten Produkte – und per Mausklick gelangen Sie zu deren aktuellem Ort, um zu sehen, wo denn etwa das vermaledeite Mehl bleibt, auf das der Bäcker däumchendrehend und Sie händeringend warten.

Übrigens: Wenn Siedler warten, ist das zwar mitunter ein Zeichen für Optimierungsbedarf in Ihrer Logistik, aber dennoch eine Freude fürs Auge. Denn Träger wie Arbeiter vertreiben sich die Zeit wie gewohnt mit possierlichen Animationen. Auch die einzelnen Arbeiten sind recht putzig inszeniert, wenngleich etliche der Siedler hinter verschlossenen Türen werkeln.

SO FUNKTIONIEREN DIE OPFERGABEN

Dorfkapelle, Schrein und Kathedrale sind die Opferstätten im Spiel, wo Sie die Spezialaktionen auslösen oder zunächst erforschen. Von schnelleren Trägern über das Versenken gegnerischer Schiffe bis zu einem simplen Warentausch ist (fast) alles möglich. Aber: Opfergaben sind teuer und verlangen gerne die je nach Volk besonders knappe Ressource. Sie können übrigens mehrere Opferstätten errichten und damit mehrere (verschiedene!) Aktionen kurz hintereinander durchführen.
Historisch sind Opferrituale übrigens für viele Völker und Religionen belegt. Der Grundgedanke war, einer metaphysischen Macht (Gottheit, verstorbener Vorfahre) ein Gut darzubringen und diese damit zu besänftigen, zu loben oder um Hilfe zu bitten.



ANSPORN | Das wünscht sich auch die PC-Games-Chefredaktion: Mit der Opferung „Flinke Füße" sind die schottischen Träger rasend schnell – beachten Sie die Staubwolken unter den Füßen!

AUFBRUCH ZUR GEMEINSAMKEIT

3D-Online-Lobby – was soll das sein? Tatsächlich haben die Funatics sehr viel Arbeit in das Mehrspielerportal gesteckt.

Statt einfach nur mit einem Login Chaträume zu betreten, erstellen Sie sich für den Online-Modus von **Aufbruch der Kulturen** zunächst einen Avatar. Hierfür wählen Sie Volk und Geschlecht, außerdem können Sie einige Details wie die Haarfarbe noch ändern.
Dann betritt Ihr Charakter ein Dorf, wo Sie mit anderen Spielern reden und natürlich auch **Aufbruch der Kulturen**-Partien vereinbaren – mitsamt einem Matchmaking-System, durch das Sie gleichstarke Spieler finden. Sie bewegen sich wie in einem Online-Rollenspiel durch die Welt, es gibt bestimmte Gesten (Emotes), tragbare Gegenstände (Items) und tierische Begleiter (Pets).
Nein, Quests oder Angeln wie in **World of Warcraft** haben die Entwickler nicht eingebaut – Levelaufstiege gibt es trotzdem, je nach Ihrer Spielerfahrung. Das verschafft Ihnen weitere Möglichkeiten bei der Gestaltung Ihres Charakters – so kann auch außerhalb der Hall of Fame jeder sehen, wie weit Sie's im Spiel schon gebracht haben. Geld für den Kauf von Pets oder Schwertern erhalten Sie über gewonnene Partien und mit den Minispielen in den Wirtshäusern.
Wir waren vom Ausmaß der Lobby überrascht, denn dahinter verbirgt sich beinahe ein weiteres Spiel im Spiel. Es würde uns nicht wundern, wenn Ubisoft hier ein Experiment für künftige Spiele wagt ...


WORLD OF SETTLERS | Derzeit testen die Entwickler die Dörfer der 3D-Lobby auf Stabilität.

SPIELKULTUR

Drei Minispiele stehen in den Wirtshäusern bereit.

Setzen sich mehrere Spieler an einen Tisch, haben sie die Möglichkeit, **Poker**, **Bauernschach** oder **Würfeln** zu spielen. Dabei setzen Sie entweder Funnies (Spielgeld) oder die richtige Ingame-Währung, mit der Sie auch Items kaufen.



MILITÄR

Wachstube bauen, Soldaten reinschicken, Münzen zum Ausbau hinschicken, Angriffsbefehl geben – das war früher! Auch **Aufbruch der Kulturen** setzt auf ein indirektes Kampfsystem, sodass Sie nicht mehr in laufende Kampfhandlungen einschreiten können. Ansonsten jedoch hat sich im Siedler-Heer einiges getan. Soldaten rekrutieren Sie nicht mehr durch die immer gleichen „Zutaten" (Waffen und Bier) im Haupthaus, sondern mit verschiedenen Voraussetzungen in der Kaserne. Auch Fernkämpfer stehen Ihnen zur Verfügung. Je nach Volk unterscheiden sich die Voraussetzungen für die Kombattanten ebenso wie deren Stärke und mögliche Ausbaustufen (durch Goldmünzen). Jedes Militärgebäude beherbergt nur einen bestimmten Truppentyp, daher spielt die Platzierung und Besetzung eine größere Rolle denn je. Erstmals sehen Sie den Gesundheitszustand Ihrer Kämpfe direkt mit einer Hitpoint-Anzeige. Fast unverändert sind die Katapulte. Nun treffen die mächtigen Geschütze allerdings immer (!) und verringern so die Aufnahmekapazität der beschossenen Militärgebäude, die sich mit der Zeit regenieren.


DEN BOGEN RAUS | Der Bogenmacher stattet die ägyptischen Fernkämpfer aus.

WUSELKAMPF | Im Gegensatz zu bisher bilden die Kämpfer keine Paare mehr, sondern beharken sich allesamt sofort.



DER BERG RUFT | Zu Kohle- (links), Eisen- (rechts), Gold- und Granitbergwerk kommen Salzgrube und Edelsteinmine hinzu. Jede Grube verlangt andere Nahrungsarten, damit die Kumpel hinabsteigen.

Apropos werkeln: Puristen werden das legendäre Menü vermissen, in welchem Sie für den Schlosser die Herstellungsprioritäten für Nudelholz, Sense, Schmelztiegel und das übrige Arsenal des Siedler-Baumarktes festlegten. Ab sofort stellt der Schlosser einfach Universal-Werkzeuge her.

War es also vorher nötig, das entsprechende Utensil für einen bestimmten Berufsstand zu produzieren, zeigen die Siedler nun die von der Politik oft geforderte Flexibilität der Arbeitnehmer: Ein Bäcker, dem Sie per Gebäudeabriss seine Kündigung ausstellen, trottet mit seinem Werkzeug ins Hauptgebäude zurück und ist danach sofort als Bergarbeiter oder Fischer einsatzfähig. Ja, dadurch wird **Aufbruch der Kulturen** natürlich etwas einfacher, weil keine plötzlichen Engpässe drohen. Allerdings hatte Werkzeugnotstand in der Vergangenheit oft den Nachteil, für lange Zwangspausen in der lokalen Wirtschaft zu sorgen – daher halten wir das für eine sehr sinnvolle Entscheidung.

Seinen Arbeitsplatz verloren hat dagegen der Erkunder, der bisher unbekannte Gebiete aufdeckte – hierfür dient jetzt nur noch der bekannte Spähturm. Eine Umstellung erfährt auch der Geologe. Nachdem der beliebte Forscher gerade im Add-on **Reich des Ostens** für Wiedersehensfreude sorgte, haust er nun in einem Zelt, um von dort aus die Umgebung nach Bodenschätzen abzusuchen.

INTERVIEW MIT **KATHLEEN KUNZE UND PETER SPRYS**

„Wir mussten radikale Entscheidungen treffen."



KATHLEEN KUNZE ist Spieldesignerin, PETER SPRYS ist KI-Programmierer bei Funatics.

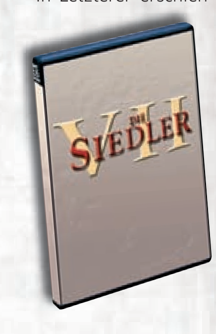
PC Games: Bajuwaren, Schotten und Ägypter – das sind ja wirklich ungewöhnliche Völker. Wie kamt ihr auf die Fraktionen?
Kunze: „Wir wollten zum einen Völker nehmen, die es nicht schon tausend Mal in Strategiespielen gab. Dann haben wir uns angeschaut, mit welchen Völkern auch im internationalen Rahmen genügend Assoziationen bestehen, um mit unserem Stil damit etwas Unverwechselbares zu erstellen, mit dem sich die Spieler anfreunden können."
PC Games: Die Unterschiede zwischen den Fraktionen sind ja für **Siedler**-Verhältnisse enorm – die Schotten kommen komplett ohne Esel aus, wie soll das denn gehen?
Kunze: „Im Gegenzug haben die Ägypter ja auch keinen Förster mehr und bei den Bajuwaren ist die Seefahrt recht schwach. Zudem haben die Schotten die stärksten Militäreinheiten. Wir haben bei der Entwicklung festgestellt: Wir müssen radikale Entscheidungen treffen, wenn die Änderungen nicht nur kosmetischer Natur sein sollen. Jedes Volk spielt sich wirklich eigenständig, aber das grundsätzliche **Siedler 2**-Feeling bleibt erhalten."
PC Games: Aufbruch der Kulturen zielt mit der Lobby und den drei Fraktionen stark auf Mehrspielerpartien ab – sind hierbei auch Optionen vorgesehen, um ohne Kampf vorzugehen?
Kunze: „Ganz vermeiden lassen sich militärische Auseinandersetzungen nicht, das Spiel würde dann doch etwas sehr lang werden. Aber durch die neuen Opferungen bieten sich auch im späten Spiel viele Möglichkeiten und taktische Entscheidungen, die nicht direkt mit Kampfhandlungen zu tun haben."
PC Games: Was für technische Neuerungen gibt es gegenüber **Die nächste Generation**?
Sprys: „Allein wegen des neuen Militärsystems und der Änderungen bei den Völkern mussten wir die KI überarbeiten. Wir haben außerdem das Wasser und den Himmel verbessert sowie die Siedler etwas detaillierter gestaltet – den beliebten Comic-Stil behalten wir natürlich bei. Die Spieler brauchen jetzt eine Grafikkarte mit Shader-2.0-Unterstützung (ab ATI Radeon 9500/ Nvidia Geforce FX – Anm. d. Red.)."



◀ **NUTZTIERE** | Häufig benutzte Wege bauen die Siedler automatisch aus. Bisher halfen dann Esel beim Tragen der Waren – bei den Bajuwaren schleppen hübsch dekorierte Ochsen die Güter übers Pflaster.

DIE GLORREICHEN SIEBEN?

Ist **Aufbruch der Kulturen** der siebte **Siedler**-Teil? Nein. Ubisoft teilt die **Siedler**-Entwicklung in eine Traditions- und eine Evolutionsreihe. In Letzterer erschien im Oktober 2007 **Aufstieg eines Königreichs**, das gemeinhin als **Die Siedler 6** bezeichnet wird. **Aufbruch der Kulturen** gehört zur Traditionsreihe, die Entwicklung geschieht vollkommen unabhängig von Bluebyte.



Über Die Siedler 7 ist derzeit noch nichts bekannt – eine Umfrage auf der Ubisoft-Homepage und die guten Verkaufszahlen für das Add-on **Reich des Ostens** legen allerdings nahe, dass Bluebyte derzeit an einer zweiten Erweiterung arbeitet.

Strukturwandel erlebt auch die Schifffahrt im **Siedler**-Land. So errichten die wackeren Tüftler zwar weiterhin kleine Flöße für den Transport über kleine Seen und Segelschiffe für Expeditionen übers weite Meer. Häfen, die gleichzeitig als Lager fungieren, sind passé – Bojen kennzeichnen Bootslandeplätze, zwischen ihnen ergeben sich Schiffsrouten, die vage an die **Anno 1701**-Handelswege erinnern.

Änderungen bei den Völkern, beim Militär, Opfergaben, eine überarbeitete Lobby – das legt die Vermutung nahe, dass der Schwerpunkt von **AdK** auf dem Mehrspielermodus liegt. Trotzdem geloben die Entwickler natürlich, auch Solo-Siedler nicht zu vernachlässigen. Die Alibi-Kampagne von **Die nächste Generation** – zehn Missionen lang zum nächsten Portal siedeln – löst eine elf Missionen umfassende Erzählung mit Haupt- und Nebenmissionen ab. Handlung: Der Göttervater Olympus ist unzufrieden mit dem Zustand der Welt und droht damit, die Olympischen Spiele abzublasen, wenn die Völker der Welt nicht augenblicklich Besserung geloben und zeigen. Also versuchen die Anführer McDoyle, Garibald und Hatshepsut, seinen Wünschen nachzukommen.

Als Gegenspieler betritt die Bühne eine gemeine Rachegöttin, die für die Siedler ein finsteres Schicksal vorgesehen hat. Insgesamt soll die Kampagne ein wenig leichter werden als im Vorgänger, der mit teilweise sehr abrupten Skripts für Verwüstung auf und Frust vor dem Monitor sorgte.

In den kommenden Wochen kümmert sich das Entwickler-Team intensiv ums Balancing, feilt an Icons und debattiert, ob es in letzter Minute noch eine Funktion für den Warentausch im Mehrspielermodus ermöglicht. Nicht ins fertige Spiel geschafft hat es leider die Anzeige eines Einzugsbereichs für Gebäude und auch auf einen Karteneditor müssen Sie zum Release verzichten. Das allerdings ist Erbsenzählerei im Vergleich zum überaus positiven Gesamteindruck, den das gemütliche Siedeln hinterlassen hat. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



„Das wird was!", prognostizierte ich für **Die Siedler 6** in Ausgabe 02/07. Diese Fehleinschätzung hat mich vorsichtig gemacht, wenn es um **Die Siedler** geht. Aber: Bei **Aufbruch der Kulturen** weiß ich, was mich erwartet. Das Spiel ist urgemütlich, trotz der kleinen Vereinfachungen fordernd – und Unterschiede zwischen den Völkern standen schon auf der Wunschliste, die ich noch als PC-Games-Praktikant an die Entwickler schickte. Nur bei der Kampagne müssen die Funatics gegenüber ihren bisherigen Spielen deutlich zulegen. Trotz der Haupt- und Nebenmissionen war auch das **Siedler**-Add-on **Wikinger** mit der Zeit etwas zu träge. So oder so: Aufbaustrategen werden diesen Sommer nachts wieder siedeln!

ENTWICKLER: **Funatics**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **Sommer 2008**

BRENNENDES WASSER | Schlachten auf dem Meer sollen ein entscheidender Faktor in **Alarmstufe Rot 3** werden. Flugzeugträger der Alliierten treffen auf Schlachtschiffe der Sowjets – ein Kampf der Giganten!

COMMAND & CONQUER

Alarmstufe Rot 3

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christian Schlütter

Wir haken noch einmal nach: In welche Richtung läuft die Entwicklung von EAs neuestem Strategiespiel?

Vier Monate ist es jetzt her, dass PC Games exklusiv den dritten Teil der **Alarmstufe Rot**-Serie enthüllte. Zeit genug für Electronic Arts, die Hype-Maschine mit winzigen Häppchen rot gefärbter Informationsschnipseln zu füttern. Was gibt es also Neues bei **Alarmstufe Rot 3**?

Coole, neue Einheiten zum Beispiel! Der russische Sickle (Sichel) springt teuflisch genau in Gegnermassen und sichelt die feindlichen Fußsoldaten nieder. Wer danach noch steht, wird mit einem der drei Maschinengewehre aufs Korn genommen. Ausgebaut haben die Entwickler zudem den versprochenen Amphibien-Aspekt. Viele der Einheiten agieren sowohl zu Land als auch auf dem Wasser, was völlig neue Spielweisen erfordert.

Überhaupt müssen sich geübte **Command & Conquer**-Spieler umstellen. Während bei **Tiberium Wars** die Marine nur eine Randerscheinung war, ist eine Vernachlässigung des nassen Elements bei **Alarmstufe Rot 3** fatal. Sogar ganze Basen lassen sich flugs im Wasser errichten. Wer nur mit Landtruppen anrückt,

SEX SELLS

Die Kampfsportlerin Gina Carano spielt in den Zwischensequenzen die sowjetische Soldatin Natasha.

FRAKTIONEN

Alte Bekannte und ein Neuzugang: Wir stellen die Streithähne in Alarmstufe Rot 3 vor.

• **Die Alliierten:** Die Westler setzen auf Hightech-Feuerkraft. Die Chronosphäre kehrt zurück und auch in der Luft (f)liegen sie ganz weit vorne. Rechts sehen Sie zum Beispiel einen Flugzeugträger. Die Alliierten geben Gebäude in der Bauleiste in Auftrag. Ist dort der Countdown abgelaufen, wird das fertige Gebäude auf dem Schlachtfeld platziert.



KOMMANDOZENTRALE – DAS INTERFACE VON ALARMSTUFE ROT 3

Bunt und doch praktikabel: Das Interface von Alarmstufe Rot 3 soll gerade Mehrspieler-Partien komfortabler gestalten.

Auf unserer Heft-DVD finden Sie ein Video zu Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3, das rund sieben Minuten echte Spielszenen zeigt. Fans dürfen somit auch erstmals einen Blick auf die neue Benutzeroberfläche werfen. Wir verraten Ihnen, was zwischen Mini-Map und Baumenü Neues auf Sie zukommt. Es stellt sich heraus: Die Benutzeroberfläche ist ganz auf das MicroManagement der einzelnen Einheiten ausgerichtet. Trotzdem bleiben noch einige Unklarheiten.



DIE KARTE | Einheiten und Gebäude stechen in den jeweiligen Fraktionsfarben hervor. Zudem werden alle neutralen Gebäude grau angezeigt.

DIE SPEZIALWAFFEN | Sobald die Voraussetzungen da sind, erscheint hier ein Symbol für Spezialaktionen. Bei diesem Beispiel steht den Sowjets die Vakuum-Bombe zur Verfügung.

DAS BAUMENÜ | Hier bleibt fast alles beim Alten. Einzelne Reiter für Gebäude, Verteidigungsanlagen, Fußtruppen, Fahrzeuge, Flugzeuge und – neu! – für Schiffe. Darunter werden wahlweise die ausgesuchten Einheiten oder die Bauoptionen angezeigt.

DIE EINHEITEN | Ausgewählte Einheiten sind auf dem Hauptbildschirm jetzt farbig umrandet.

DAS EINHEITENMENÜ | Der große orange Knopf neben dem Einheitenbild löst die sekundäre Fähigkeit aus. Darunter das ausklappbare Menü für Formationen und Befehle wie „Verteidigen“ oder „Stellung halten“.

GROSSES FRAGEZEICHEN | Im Video wird diese Leiste nicht angesprochen. Fans spekulieren, ob hier vielleicht Erfahrungspunkte von Einheiten oder ein Ladebalken für Spezialaktionen angezeigt wird.

steht dumm da. Die Befürchtung, dass der Übergang von Land zu Meer dabei umständlich ausfallen würde, hat sich nicht bewahrheitet. Der Ingenieur zum Beispiel springt am Strand automatisch in ein kleines Schlauchboot, um Gebäude vor der Küste einzunehmen.

Apropos einnehmen: Alarmstufe Rot 3 verteilt allerlei neutrale Gebäude auf der Karte. Dazu gehören zum Beispiel Aussichtsplattformen, mit denen Sie die Umgebung erkunden und die Ihnen ein Radar spendieren. Wichtiger sind aber die Erzknoten. Denn im dritten Teil des fiktiven Weltkrieges brauchen Sie nicht mehr Unmengen an Sammlern, um weit verstreute Erzfelder abzubauen. Jeweils ein Sammler beutet einen kleinen Erzknoten aus. So wird das Ressourcen-System (zu?) stark vereinfacht, damit Sie sich ganz aufs Micromanagement konzentrieren können.

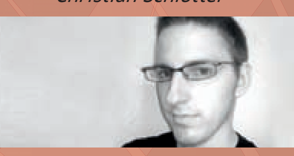
Und das ist auch bitter nötig. Jede einzelne Einheit hat eine sekundäre Fähigkeit, die eine direkte Aktion auslöst (wie das Bellen der Wachhunde), den Feuermodus wechselt oder sich gezielt einsetzen lässt (wie das Auspacken des mobilen Baufahrzeugs). Zudem haben die einzelnen Einheiten unterschiedliche Vorzüge zu Wasser und an Land – Stein-Schere-Papier-System hoch zwei!

Wen die ganzen Neuerungen noch nicht genug verwirren, der labt sich an der Einführung der dritten Partei. Vor vier Monaten konnten wir noch nicht allzu viel über das Reich der aufgehenden Sonne sagen. Jetzt wissen wir: Die Kampagne des fiktiven Japaner-Reichs startet wohl erst nach einer der beiden übrigen Feldzüge und soll in einem spektakulären Finale enden, das alle Ereignisse in einem neuen Licht erscheinen lässt.

Entspannung gefällig? Damit die typische Alarmstufe Rot-Atmosphäre aufkommt, setzt EA wieder auf trashige, actionreiche Zwischensequenzen. Mittlerweile steht auch schon die erste Schauspielerin dafür fest: Gina Carano (siehe links) soll die Rolle der Natasha übernehmen. Weiterhin im Gespräch: Stelio Savante (Navy CIS) als Sergej und Minae Noji (General Hospital) als japanische Rocket Angel. ❑

ERSTEINDRUCK

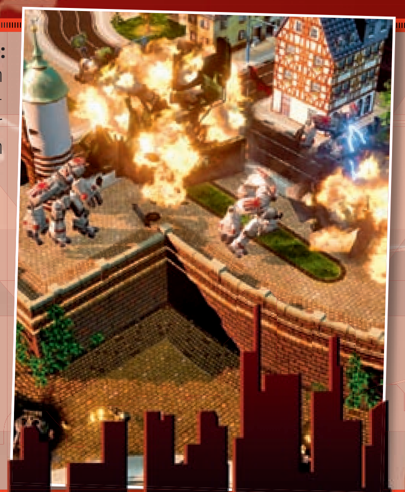
Christian Schlütter



Dieses Spiel könnte aus einer Landratte wie mir einen Marineoffizier machen. Allein die hübschen Effekte, etwa bei Schiffsexplosionen, haben mich beeindruckt. Aber anscheinend hat sich EALA wirklich Gedanken gemacht, wie Seeschlachten effektiv ins Spiel einzubauen sind. Damit besitzt Alarmstufe Rot 3 ein unschlagbares Verkaufsargument. Ich hoffe darauf und kaufe eine neue Badehose – in Rot natürlich!

ENTWICKLER: Electronic Arts Los Angeles
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Oktober 2008

• **Reich der aufgehenden Sonne:** Diese japanisch angehauchte Fraktion bringt neuen Wind ins Spiel. Metallungetüme wie der King-Oni-Roboter (Bild rechts) gehören genauso zum Repertoire wie psionisch begabte Schulmädchen (!). Es wird gemunkelt, dass die Gravitationskanone, die Satelliten gezielt auf Feinde abstürzen lässt, die Superwaffe der Japaner ist. Diese Fraktion kann Gebäude direkt platzieren, muss aber warten, bis deren Panzerung ausgehärtet ist.



• **Die Sowjets:** Mütterchen Russland ist wieder der bestimmende Faktor in Alarmstufe Rot 3. Allein die riesigen Kierov-Zeppeline erschrecken Alliierte ein ums andere Mal. Außerdem dabei: Schlachtschiffe mit enormer Artillerie, jede Art von Tesla-Waffen und Kampfbären. Der Russe zieht zudem Gebäude direkt aufs Schlachtfeld, die dann dort zu Ende gebaut werden ((siehe rechts).



DAS MENSCH-SEIN

Mensch sein oder Maschine, das ist hier die Frage.

Held Seth Walker verwandelt sich langsam zum Cyborg – falls Sie das wollen. Dem Spieler obliegt die Entscheidung, Implantante einzubauen, die Alienhorden effizienter dezimieren, aber den Verlust der Persönlichkeit einleiten. Folglich variieren Story-Fortgang und Endsequenzen. Wiederspiel-Alarm!



FASS! | Seien Sie leise! Keinen Mucks! Ja, genau, gut so. Jetzt langsam den Kopf nach rechts drehen. Sehen Sie die zwei Fässer? Sie wirken unscheinbar, fangen in der Schießerei aber Feuer. Dann gibt's Tote.



DICK UND TÖDLICH | Aliens stürmen das Raumschiff Armstrong – passender Name für Oberarme wie die der Kämpfer.



COOP-MULTIPLAYER | Die auf Mehrspieler abgestimmten Levels bieten genug Raum für vier Spieler. Je mehr, desto schwieriger.

Space Siege

Von: Thomas Weiß

Vom Keller ins All: Dungeon Siege brütet einen Abkömmling aus, in dem Dinge kaputtgehen.

„Uaaaah", sagt Chris Taylor, unter dessen Leitung **Space Siege** entsteht. Er spricht keine fremde Sprache, sondern gähnt: Jetlag. Seine Augenlider wollen nach unten, als Taylor mit der Maus klickt und ein Dutzend Fässer in die Luft sprengt. Wände krachen zusammen. Das einst symmetrische Raumschiff-Layout ähnelt einem Gewirr aus zerbeulten Einkaufswagen.

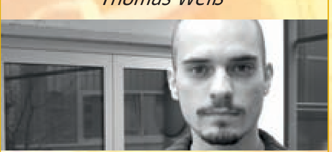
Taylor wartet aufs Verstummen des Lärms, verkündet, wieder wacher: „Ich liebe es, Dinge hochzujagen." Man versteht. Akustisch wie inhaltlich: Die Objekte zischeln im Feuerschweif gen Unberechenbarkeit, wo sie in finaler Entladung alles im Umkreis abfackeln. Das ist Adrenalin, das ist Wucht, das ist vor allem besser als das, was erste Screenshots befürchten ließen.

Space Siege: ein Ballerspiel, befreit vom Rollenspielballast, wie ihn **Dungeon Siege 2** trägt. Die Charakterentwicklung: reduziert auf den Ausbau von Fähigkeiten, die Dinge kaputt machen. Taylors Absicht: „Ich will unseren Kunden keinen zähen Brocken Spiel vorwerfen, den sie nach Wochen aufgeben. Ich will ihnen komprimierten Spaß auftischen."

Begleitend zum Feuerwerk habe er eine Geschichte, die gut sein soll. Sie wirkt über vertonte Textfenster auf den Spieler ein. Nicht die persönlichste Präsentation, aber es geht. „15 Stunden Umfang", sagt er beim Klicken, das der Menschheitsrettung dient. Ein Fass rollt heran. ❏

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Ich sah die ersten Bilder, dachte: mutig, dieses Spiel zu entwickeln, das im Shader-3.0-Zeitalter wie ein Grafikfehler ausschaut. Irgendwas muss den Entwicklern seitdem in die Glieder gefahren sein, denn jetzt hat diese krachige Action Hingucker-Qualität. In der Spiele-Welt wird **Space Siege** zwar keine Erschütterung erzeugen, aber für den Action-Rollenspieler ist's gutes, simpel zu konsumierendes Futter.

ENTWICKLER: **Gas Powered Games**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **August 2008**



AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Klaus Preisinger

Fünf zerstrittene Rassen und ein Feind, der es mit allen gleichzeitig aufnimmt: Tyria im Jahr 1325.

WUSSTEN SIE …

... dass modebewusste Krieger 32 verschiedene Rüstungs- und über 100 Schwertdesigns zur Auswahl haben?

... dass **Guild Wars** keine Einteilung in Server kennt und jeder immer mit jedem spielen kann?

... dass von den vier **Guild Wars**-Kapiteln insgesamt über 5 Millionen Stück verkauft wurden?

... dass gefundene Fertigkeiten und Ihr Talent, sie zu kombinieren und einzusetzen, das Spiel entscheiden?

... dass alle drei Minuten ein **Guild Wars**-Spieler auf der Welt einen zeitintensiven, prestigeträchtigen Titel im Spiel erwirbt?

ANGRIFFSLUST | **Guild Wars 2** bietet sowohl Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) als auch Kämpfe gegen solche Ungetüme.

Guild Wars 2

Guild Wars 2 stellt einen erheblichen Bruch zu den bisherigen vier **Guild Wars**-Spielen dar. Mutig erneuert Hersteller Arenanet seine Fantasy-Welt und will so Einsteigern und Veteranen das beste **Guild Wars** aller Zeiten bieten.

Guild Wars 2 ist anders, nicht nur, weil es keine monatlichen Gebühren verlangen wird. Seit jeher liegt ein starker Fokus der Serie auf ereignisreicher Handlung. Die Spieler sind in einer offenen Welt unterwegs und erleben eine spannende Geschichte, die so intensiv wie in Offline-Rollenspielen ist. Ein wesentlicher Bestandteil wird ein E-Sport-tauglicher Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP) sein. Dort zählt nur das Können, Vorteile durch erfarmte übermächtige Gegenstände oder Stufenvorteile gibt es nicht. Jeff Strain, Schöpfer von **Guild Wars**, erwähnte bereits, dass Gegenstände im Einsatz gegen Monster stärker sein dürfen und deren Wirksamkeit in den E-Sport-Zonen einfach auf Fair-Play-Niveau gedrosselt wird. Vor Kurzem wurde sogar für die bereits erschienenen **Guild Wars**-Teile ein Patch programmiert, der es erlaubt, dass eine Fertigkeit beim Questen mächtiger sein kann als im PvP. Das sorgt für Balance und bremst Monsterjäger nicht aus.

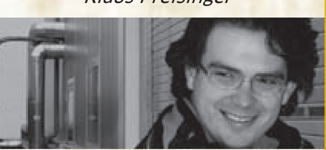
Im Zentrum aller Guild Wars 2-Abenteuer steht der Kontinent Tyria. Dort erwachen uralte Drachen aus ihrem Schlaf. Veteranen sind diesen schlafenden Riesen bereits unbewusst begegnet. So ist die Statue im Raum des Endgegners in **Eye of the North** beileibe keine Statue, sondern ein Drache namens Primordus. Unter dem Eispanzer des Drakkarsees schlummert die Bestie, die für den Fluch des Nornbären verantwortlich ist. Einer der Drachen ist sogar so mächtig, dass er das versunkene Königreich Orr vom Meeresboden an die Oberfläche hebt – Zombiearmee inklusive.

Auch alte Bedrohungen feiern ein Comeback. Das für die Zerstörung Orrs verantwortliche Zepter von Orr ist wieder im Umlauf und dürfte die Spieler beschäftigen. Darüber hinaus hat Lazarus, vom Volke der Mursaat, den Spielern Rache geschworen. Palawa Yoko und seine untoten Heerscharen sollten auch niemals unterschätzt werden.

Dennoch muss kein Neuling Angst haben, den Anschluss bei der Handlung zu verpassen; Veteranen werden lediglich die Hintergründe besser verstehen. Das Wirtschaftssystem startet ebenfalls bei null. Alteingesessene Spieler erspielen sich derzeit zwar einzigartige Looks für **Guild Wars 2**, diese bringen jedoch keinen Zahlenvorteil mit sich. Wie diese Belohnungen aussehen, das ist noch streng geheim. Für alle, die erst jetzt einsteigen, ist es nicht zu spät, diese Belohnungen in Angriff zu nehmen. **Guild Wars** verlangt dafür nicht das Opfer Ihrer gesamten Freizeit. ❑

ERSTEINDRUCK

Klaus Preisinger



Keine Monatsgebühren, keine Serverwechsel, um mit neuen Freunden zu spielen, faires PvP und eine packende Handlung begeistern mich seit jeher an **Guild Wars**. Die Fortführung dieser Mischung wird **Guild Wars 2** zu meinem Favoriten machen. Hersteller Arenanet ist zudem top, was Patches und Produktpflege angeht. Den Spaß am Spiel kann ich mir höchstens selbst verderben.

ENTWICKLER: **Arenanet**
ANBIETER: **NC Soft**
TERMIN: **Noch nicht bekannt**



DIE HELDEN VON GUILD WARS 2

Wir haben die Spielwelt des Online-Rollenspiels skizziert und verraten Ihnen, wo welche Klassen beheimatet sind – und wo Gefahren lauern.

DIE NORN

Die drei Meter großen Norn verwandeln sich in Bären und machen daher alles gern allein. Teamgefährten betrachten sie eher als Zeugen ihrer Heldentaten. Sie beherrschen das Zittergipfelgebirge und zanken sich mit der Schauflerrasse darum. Mit den Charr werden immer wieder kleinere Konflikte ausgetragen, den Menschen stehen sie friedlich bis gleichgültig gegenüber. Ein Eisdrache im Norden bereitet ihnen dennoch Sorgen.

DIE MENSCHEN

Drei Königreiche der Menschen sind zerstört, zu einem der Kontakt verloren. Somit ist Kryta das letzte verbleibende Königreich der Menschen. Taktisch sehr ungünstig zwischen allen anderen Rassen und diversen Drachenhochburgen gelegen, kommt es auch im Inneren nicht zur Ruhe. Der Weiße Mantel, eine Religion, die tot geglaubte magische Wesen anbetet, will die Königin und den alten Fünf-Götter-Kult stürzen.

GEFÄHRLICH | Im See nahe dem Grothmar Kriegshügel liegt ein Drache von beunruhigender Größe.

VERLORENES LAND | Aus ihrer alten Heimat wurden die Norn von einem Eisdrachen vertrieben.

DIE CHARR

Die von Katzen abstammenden Charr haben bereits 1.700 Jahre kriegerische Auseinandersetzung mit den Menschen hinter sich. Stellen sie nach außen die Macht dar, die das Königreich Ascalon zerstörte, so sind sie im Inneren in vier Legionen unterteilt, die sich uneins sind: die Blutlegion, die Aschelegion, die Eisenlegion und die Goldlegion. Besonders Letztere ist wegen ihrer religiösen Ansichten unbeliebt.

SCHWARZFALKENSTEIN | Hier kommen die Menschen zusammen, die die Charr wieder aus Ascalon vertreiben wollen – bislang vergeblich.

DIE ASURA

Ehemals unterirdisch lebend, haben es sich die kleinen Asura an der Oberfläche bequem gemacht. Asura-Portale ermöglichen bequemes Reisen, ihre magischen Gegenstände besitzen höchste Qualität. Bescheidenheit ist keine Asura-Tugend, sie halten sich für das intelligenteste Volk Tyrias. Ein Asura gibt eher Befehle, als dass er sie erhält. Man sollte nur aufpassen, dass man nicht zum Bauernopfer eines Asura-Plans wird.

DIE SYLVARI

Erst 100 Jahre vor der Handlung von **Guild Wars 2** schlüpften die ersten Sylvari im erwachsenen Zustand aus Kokons, die an einer magischen Eiche in der Arborbucht wachsen. Ihr Wissen tauschen sie im „Traum der Träume", einem kollektiven Unterbewusstsein, aus. Die Weisheiten des Zentauren Ventari bilden die Basis ihrer Gesellschaft, die bislang von Kriegen verschont blieb. Sylvari gelten als neugierig, geschickt und magisch hochbegabt.

LEBENSFERN | Diese Wüste ergrünt in **Guild Wars 2**. Dort hat der untote Fürst Palawa Yoko sein Hauptquartier.

ABSPERRUNG | Ein Wasserdrache macht das Meer Richtung Cantha unpassierbar.

ANMERKUNG | Diese Karte aus **Guild Wars** dient zur Veranschaulichung. Die endgültige Karte wird anders aussehen.

GEISTERSCHLOSS | Das Anwesen der Gordons war schon Schauplatz in **Black Mirror**. Lastet ein Fluch auf dem Gemäuer?

Black Mirror 2

Von: Christian Schlütter

Rückkehr nach Willow Creek. Ist das verschlafene Nest auch für einen zweiten Kriminalfall gut?

Männer haben es nicht leicht. Da wird ihnen jahrelang vorgehalten, sie wären unromantisch. Dann verlieben sie sich doch einmal Hals über Kopf in eine Wildfremde und werden zum Dank unverschuldet in eine rätselhafte Kriminalgeschichte gezogen. Das geht nicht nur vielen Hitchcock-Figuren so, sondern auch Darren, der Hauptfigur von **Black Mirror 2**.

Darren hat es nicht leicht. Um sich sein Studium zu finanzieren, arbeitet er nebenbei im Fotoladen von Fuller. Der grantige Wirrkopf macht dem Protagonisten das Leben schwer. Zumindest ist Darren mit seiner Abneigung nicht allein: Ein Großteil der Leute im verschlafenen, neuenglischen Städtchen Biddeford kann mit dem Ladenbesitzer nichts anfangen. Aber Darren bleibt nichts anderes übrig, als bei seinem Brötchengeber gute Miene zum bösen Spiel zu machen – bis eines Tages Angelina den Laden betritt.

Angelina hat es nicht leicht. Als zugereiste Britin ist sie in Amerika schon so etwas wie eine Exotin. Klar, dass die neuenglischen Männer bei ihr Schlange stehen. Auch Darren verfällt der rätselhaften Frau. Doch Ekel Fuller hat ebenfalls ein Auge auf die Schönheit geworfen und schickt seinen Botenjungen weg, um Besorgungen zu machen. Wieder zurück im Geschäft, schafft es Darren gerade noch, Angelina zu einem Date zu überreden, als etwas Schreckliches passiert!

IM SPIEGEL DER VERGANGENHEIT

Vorsicht! Spoiler inklusive! Wir verraten, worum es im Vorgängertitel Black Mirror ging.



SYMBOLISCH | Rätsel in Nahaufnahme wie dieses waren typisch für **Black Mirror**. Hier sind auch die Symbole zu sehen, die Samuel auf die dunkle Fährte seiner Familie führen.

Black Mirror (PC-Games-Wertung: 81 %) erschien im Jahr 2004 und folgte Hauptperson Samuel Gordon durch ein gruseliges Abenteuer. Nach dem Tod seines Großvaters kehrt er nach Jahren auf den Familien-Landsitz bei Willow Creek zurück. Nach und nach ereignen sich weitere Todesfälle. Sie als Spieler versuchen, den Mörder zu finden, und stoßen dabei immer wieder auf seltsame Symbole, die auf eine dunkle Geschichte der Familie Gordon hindeuten.
Am Ende von **Black Mirror** stellt sich heraus, dass Samuel selbst die Morde wie in Trance begangen hat. Also opfert sich der Protagonist, um den Fluch zu brechen. In einer Zeit, in der Adventures nicht wie heute Hochkonjunktur hatten, heimste **Black Mirror** gute Kritiken ein und galt gerade wegen der gruseligen Atmosphäre als Geheimtipp.

ARBEITSPLATZ | Darren arbeitet in Fullers Fotoladen. Neuengland bietet noch bunte Hausfassaden. Doch der dunkle Himmel im Hintergrund verheißt nichts Gutes.





SCHATTENSPIEL | Das Spiel mit Licht- und Schatteneffekten beherrscht Cranberry Productions anscheinend gut. In diesen Hinterhof scheint zwar noch Sonne, die aufziehenden Regenwolken sind aber förmlich spürbar.

ACHIM HEIDELAUF ist Produzent von Black Mirror 2.

INTERVIEW MIT ACHIM HEIDELAUF

„Es war gar nicht so einfach, die Geschichte von Teil 1 weiterzuerzählen."

PC Games: Wie wollt ihr es den Fans des ersten Teils recht machen?
Achim Heidelauf: „Black Mirror ist ein wirklich besonderes Adventure. Es war gar nicht so einfach, die Geschichte von Teil 1 weiterzuerzählen. Fans wissen, warum ... Jan Theysen von King Art und Gamedesignerin Anne von Vaszary haben mich bei dieser Aufgabe unterstützt. Alles ist weit mehr mit dem ersten Teil verknüpft, als man zuerst erwartet."
PC Games: Black Mirror gilt als atmosphärisch sehr dichtes Adventure. Wie wollt ihr das auch in Black Mirror 2 rüberbringen?
Achim Heidelauf: „Über die gleichen Elemente, die auch im ersten Teil genutzt werden: eine spannende Story, abwechslungsreiche Locations, lebendige Charaktere, dramatische Ereignisse und eine düstere Grafik. Hinzu kommt der atmosphärische Soundtrack, der auf Themen des ersten Teils aufbaut."
PC Games: Black Mirror 2 war einmal als 3D-Adventure geplant. Was führte zum jetzigen Grafikstil?
Achim Heidelauf: „In 3D hätten wir technisch und grafisch eine ganze Menge toller Sachen inszenieren können. Dennoch haben uns viele Fans mitgeteilt, dass sie sich die echte Black Mirror-Atmosphäre nur im klassischen 2,5D vorstellen können. Wir richten uns gern nach diesem Wunsch."
PC Games: Wird Darren ein ähnlich undurchsichtiger Charakter wie Samuel im ersten Teil sein?
Achim Heidelauf: „Darren ist ein anderer Typ. Er ist nicht ganz so sonderbar wie Samuel, aber nicht minder interessant."
PC Games: Jahrelang galten Adventures als dem Untergang geweiht. Wie seht ihr heute die Lage auf dem Adventure-Markt?
Achim Heidelauf: „Wir bei dtp haben schon vor Jahren an diesen Markt geglaubt und an seine Fans, die es überhaupt erst ermöglichen, dass es wieder so viele Adventures gibt. Adventures können aber nicht einfach beliebig auf den Markt geschmissen werden, die Adventure-Gemeinde verlangt und verdient Spiele höchster Qualität."

Adventure-Fans haben es nicht leicht. Denn noch immer wissen wir nicht, was genau Darrens Leben aus der Bahn wirft und ihn dazu bringt, Angelina nach England hinterherzureisen. Klar ist: Seine Albträume führen ihn nach Willow Creek, die rätselumwobene Kleinstadt aus Black Mirror (siehe Kasten unten links).

Dort hat sich einiges verändert. Black Mirror 2 spielt zwölf Jahre nach dem ersten Teil. Willow Creek hat die damalige Mordserie überstanden und sogar ein wenig Profit daraus geschlagen: Eine Art morbider Tourismus hat sich daraus entwickelt. Mittlerweile ist aber wieder Ruhe eingekehrt. Eine trügerische Ruhe, wie sich zeigen soll. Irgendetwas stimmt nicht in dem beschaulichen Örtchen. Hat der uralte Fluch des Schlosses wieder von Willow Creek Besitz ergriffen?

Black Mirror 2 hat schon eine wilde Entwicklungszeit hinter sich. Durch mehrere Studios ist das Projekt gewandert, bis Publisher dtp den Hannoveranern von Cranberry Productions die Chance gab, sich zu beweisen. Die entschlossen sich, ein komplett neues Konzept zu entwickeln, und warfen dabei die Polizistin aus dem Spiel, die von anderen Entwicklern als Hauptperson auserkoren worden war. Aus vielen Foren-Einträgen geht hervor, dass Fans sich sowieso nicht mit der Gesetzeshüterin anfreunden konnten.

Cranberry Productions will die bedrückende Atmosphäre des ersten Teils beibehalten. Deswegen haben die Entwickler den zuvor angedachten 3D-Look komplett über den Haufen geworfen und präsentieren Black Mirror 2 im mittlerweile genretypischen 2,5D. Das heißt: 3D-Charaktere agieren vor wunderschön gezeichneten 2D-Hintergründen. Die ersten Screenshots zeigen, dass diese Entscheidung wohl richtig war. Darren tapert durch ein freundlich gemaltes Neuengland mit hellen, bunten Hausfassaden. Im nebligen Großbritannien hingegen sehen die Hintergründe düsterer aus. Das Schloss erdrückt Darren praktisch mit seiner dunkelwabernden Präsenz. All das wirkt sehr stimmig und kommt nah an die Atmosphäre des ersten Teils heran. Es bleibt zu hoffen, dass Cranberry auch den Rest des Spiels so hinbekommt. Über Rätseldesign, Sprecher oder Musikuntermalung lässt sich nämlich bis jetzt noch gar nichts sagen. Der Soundtrack soll sich aber stark am Vorgänger orientieren. ❑

ABENTEUERLICHE BEZIEHUNGEN

Darren verguckt sich in Black Mirror 2 in die hübsche Britin Angelina. Aber auch andere Adventures bieten interessante Beziehungsgeschichten.

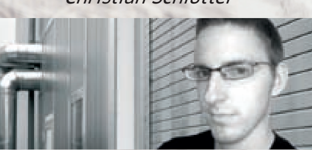
Fahrenheit aus dem Jahre 2005 zum Beispiel ist geprägt von emotionalen Entscheidungen. Da verwundert es nicht, dass auch die Beziehung zwischen Protagonist Lucas Kane und der Polizistin Carla Valenti detailliert erzählt wird. Je nach Spielverlauf zeigt die Endsequenz sogar, dass Carla schwanger ist.
Noch näher an die Story von **Black Mirror 2** kommt **Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes** heran. Darin verliebt sich der Amerikaner George Stobbart in eine unbekannte Schönheit, die kurz darauf verschwindet. Natürlich ist das nur der Auftakt zu einem mysteriösen Abenteuer, in dessen Verlauf George natürlich auch die angebetete Fremde erobert.
Klassiker-Beispiel: Pechvogel Guybrush Threepwood bemüht sich in der **Monkey Island**-Serie verzweifelt darum, die Gunst der angebeteten Elaine Marley zu erringen, bis die beiden zueinander finden.



▲ KUSSECHT | In **Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes** verguckt sich George Stobbart in die unbekannte blonde Schönheit. Klar, dass diese Romanze ein glückliches Ende findet.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Auch **Black Mirror 2** hat es nicht leicht. Etliche sehr vielversprechende Adventures fordern den schwarzen Spiegel zum Duell: **Geheimakte 2** oder **The Whispered World** wildern im selben Revier. Da muss Cranberry Productions schon einiges liefern. Gute Ansätze sind da. Die Bilder wirken stimmungsvoll, die Geschichte ist ähnlich mysteriös wie die des ersten Teils. Die Fans der Serie haben die Entwickler also wohl auf ihrer Seite.

ENTWICKLER: **Cranberry Productions**
ANBIETER: **dtp Entertainment**
TERMIN: **2009**



MAN SIEHT ROT | Ein roter Stofffetzen hängt an einem Baum. So etwas wird geübten Adventure-Spielern schnell ins Auge fallen: Sofort draufklicken und mitnehmen, es wird wichtig sein!

SESAM ÖFFNE DICH | Das Tempeltor: verschlossen. Max zieht sich seinen Abenteueranzug an und kommt der Sache auf den Grund.

LICHTLEIN BRENNEN | Glühwürmchen wimmeln im Gestrüpp. Und ja, sie tun das in wunderhübsch in die Szenerie integrierter Animation. Zum Knacken eines Puzzles braucht man sie auch.

FLORA | Diese exotische Blume trägt einen Namen, den uns der leitende Programmierer von **Geheimakte 2** zwar gesagt hat, den wir uns aber auch trotz Nachfragen nicht merken konnten. Jedenfalls hat die Pflanze Rätselrelevanz.

NEU IM BUNDE: SAM | In Indonesien trifft Max auf seine alte Studienfreundin, den dritten spielbaren Charakter, Sam. Die beiden verlieren sich immer wieder in kleinen Flirts. Was Ex-Freundin Nina wohl dazu sagen würde?

HUT AB: MAX ALS GRABJÄGER | In Teil 1 von eher biederer Natur, hat sich Max nun in Schale geschmissen: Er trägt ein Indy-Outfit und zeigt dieselbe Neugier im Aufspüren alter Geheimnisse.

Von: Thomas Weiß

Max eifert Indy als Archäologe in Indonesien nach und Nina bekommt Konkurrenz.

Geheimakte 2

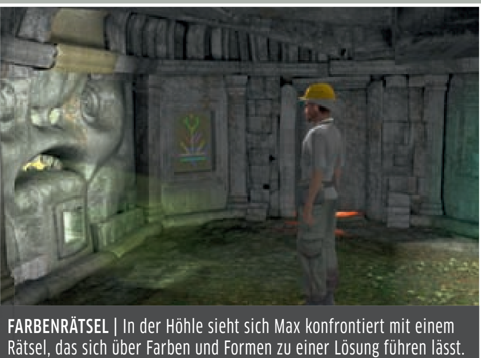
Ein Priester stößt auf etwas, das ihn erschüttert. Später ist er tot. Dann eine Wirtschaftskrise in Europa, Überflutungen in Südostasien, Bürgerkriege in Amerika. Es steht nicht gut um die Welt. Die Katastrophen umweht ein Hauch von Konspiration, irgendeine Verschwörung scheint im Gange. Und sie aufzudecken liegt an Nina, Max und Sam, den drei spielbaren Hauptcharakteren.

Je mehr Geheimakte 2 seiner Fertigstellung entgegenstapft, desto weiter lüftet sich der Schleier. Wir wissen inzwischen, dass ein Geheimbund namens Puritas Cordis auftritt und sich säuselnd als Freund ausgibt: Seine Anhänger behaupten, sie hielten die Rettung der Menschheit in den Händen und könnten die Unglücke verhindern. Sie verkünden das und bringen anschließend Leute um. So viel zur Vertrauenswürdigkeit.

Max kriegt es mit den Schergen der Sekte zu tun, als er in Indonesien aufschlägt. Er ist angereist, weil er von seiner Studienfreundin Sam gehört hat. Die sei dort mit einer Fotoreportage über Archäologie und Höhlenexpeditionen beschäftigt und Max kann sich diese Gelegenheit als Interessierter nicht entgehen lassen. Vor Ort beginnt dann das Spiel der Geschlechter: „Wie lang ist es her, dass wir uns gesehen haben?“, fragt Sam. Max darauf: „Kann nicht lange gewesen sein, wir sind beide Anfang 20.“ „Stimmt“, sagt Sam, „und du siehst immer noch genauso lecker aus wie damals.“ Gäb's Zuschauer, sie würden grölen.

Die Dynamik der Geschichte liegt bei Nina, die im ersten Kapitel eine Kreuzfahrt antritt in der Hoffnung, Ex-Freund Max endlich hinter sich zu lassen. Aber es mag ihr nicht recht gelingen. Sie nimmt immer wieder Bezüge zu ihm auf, scheint weiterhin Gefühle zu hegen. Sie weiß nichts davon, dass Max im Begriff ist, in neue Arme zu fallen. Aber der Spieler weiß es, wie damals, in **Baphomets Fluch 3**. Er weiß: Nina und Max steuern kontinuierlich auf dieselben Antworten und Lösungen zu, und er fragt sich: Bald stoßen sie aufeinander, was dann? Die Entwickler kosten diese Regie aus, indem sie die beiden möglichst lange voneinander fernhalten, derweil ihr anstehendes Treffen stetig an Explosivität zunimmt. Das Zusammenwirken von Figuren war einer

ES WERDE LICHT!



FARBENRÄTSEL | In der Höhle sieht sich Max konfrontiert mit einem Rätsel, das sich über Farben und Formen zu einer Lösung führen lässt.

GESCHLOSSENE TÜR | Unter dem Türspalt glimmt es rötlich hervor. Was sich wohl dahinter verbirgt? Um das herauszufinden, muss man den Durchgang aufkriegen.

Geheimakte 2 nutzt Lichteffekte sowohl für die Stimmung als auch fürs Rätsel-Design.
In der Höhle kommt das erste Mal richtig zum Tragen, was die Entwickler angekündigt haben: Rätsel, die über Licht und Schatten funktionieren. Max hat auf seinem Helm eine Lampe, die Wände bescheint. Dreht er sich nach hinten (Bild rechts), so schwappt das Licht auf die Tür. Steht er nach links gedreht, beleuchtet der Schein die Ausbuchtungen im Stein.

der Schwachpunkte des sonst makellosen ersten Teils. Der Nachfolger adressiert dieses Problem offenbar mit starkem Fokus.

Schnell wird es in Indonesien ungemütlich. Des Nachts schleichen sich Attentäter an Zelte, werfen Handgranaten ins Lager und hinterlassen verbrannte Erde. Was mit Max geschieht, erfährt man zunächst nicht, denn es erfolgt ein Szenenwechsel im Windschatten dieses Cliffhangers: zur dritten und neuen Heldin hin, Sam.

Die findet sich in einem Bambuskäfig eingesperrt wieder, muss erst einmal ausbrechen. Was keine einfache Sache ist, wenn ein Einheimischer Wache hält, indoktriniert von den Puritas-Cordis-Fieslingen. Und wie auf ihre Einkerkerung aufmerksam machen? Sie hat eine Signalrakete, aber eine unvollständige, und selbst wenn sie funktionierte: Wie ließe sie sich zünden? Das ist ein Rätsel, das den Spieler in der Situation erwartet. Nach Erfolg zischt die Rakete gen Himmel, der sich sorgende Max sieht den Lichtschweif und zieht zur Rettung los.

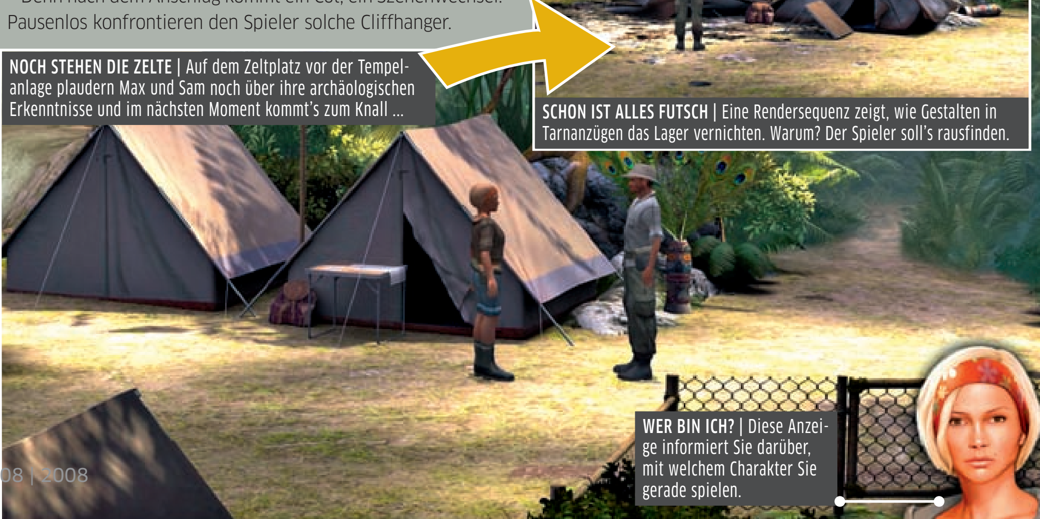
Der Indonesien-Abschnitt ist zwischen Max und Sam aufgeteilt, zwischendurch schaltet die Perspektive auch auf Nina. Das erste Kapitel zeigt zum Ende hin eine gewaltige Welle, sich überschlagend auf dem Dampfer, den Nina zur Kreuzfahrt betreten hat. Sie kommt hinterher neben einem umgekippten Kahn an der Küste heraus, verwirrt, aber mutig, dem Unglück auf den Grund zu gehen (klingeling macht die Wortspielkasse).

Was wir vom Leitenden Programmierer Martin Mayer über **Geheimakte 2** wissen, das hört sich nach Spannung an. Der Spielumfang sinke zwar im Vergleich zum Original um einige Stunden, aber übrig bliebe noch immer genug, den Spieler über zehn Stunden lang mit Kombinationsrätseln und vor allem mit sorgsam inszenierter Story zu unterhalten.

Eine technische Angelegenheit betonte Mayer nachdrücklich: Das Spiel unterstütze sämtliche Auflösungen ab 1.024x768 Bildpunkten aufwärts – die genannte nutzte der Vorgänger. Wessen Schreibtisch einen Riesen-TFT trägt, der darf die Pixel demnach auf 1.600x1.200 hochschrauben und die unglaublich detaillierten Locations in Groß erleben. ❑

TERRORANSCHLAG

Vermummte Gestalten werfen Handgranaten in die Zelte, in denen sich Max aufhält. Über sein Schicksal bleibt man zunächst unwissend: Denn nach dem Anschlag kommt ein Cut, ein Szenenwechsel. Pausenlos konfrontieren den Spieler solche Cliffhanger.



NOCH STEHEN DIE ZELTE | Auf dem Zeltplatz vor der Tempelanlage plaudern Max und Sam noch über ihre archäologischen Erkenntnisse und im nächsten Moment kommt's zum Knall ...

SCHON IST ALLES FUTSCH | Eine Rendersequenz zeigt, wie Gestalten in Tarnanzügen das Lager vernichten. Warum? Der Spieler soll's rausfinden.

WER BIN ICH? | Diese Anzeige informiert Sie darüber, mit welchem Charakter Sie gerade spielen.

AUSBLICK: WAS NOCH?

In der nächsten PC-Games-Ausgabe enthüllen wir Schauplatz und Hintergrundgeschichte von Nina.

Wenn Sie sich das Bild genauer ansehen, dann können Sie vielleicht schon jetzt herauslesen, wo sich Nina tummelt, während Max in Indonesien den Grabjäger gibt. PC Games 09/08 beleuchtet Location und Thema in einer finalen Vorschau.



IDYLLE | Blätter wirbeln am weichen Himmel. Doch die Situation ist ernst.

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Je mehr Informationen die Entwickler zu **Geheimakte 2** herausrücken, desto größer wächst die Spannung. Im Vergleich zum ersten Teil kriegen die Charaktere hier ein stärkeres Profil verpasst. Ich will unbedingt wissen, wie die von Liebeskummer geplagte Nina auf Max' Zusammentreffen mit der hübschen Sam reagiert. Wenn ich mich so um Figuren schere, steckt Glühendes dahinter.

ENTWICKLER: **Fusionsphere Systems Animation Arts**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **29. August 2008**



Aktuelles Lieblingsspiel:
Edna bricht aus
Größte Enttäuschung:
Mako-Steuerung in Mass Effect



Aktuelles Lieblingsspiel:
Age of Conan, GTA 4 (Xbox 360)
Größte Enttäuschung:
AoC! GTA?! Ich hab nicht für beide Zeit!



Aktuelles Lieblingsspiel:
Mass Effect, Sins of a Solar Empire
Größte Enttäuschung:
Der Frust-Faktor in Alone in the Dark



Aktuelles Lieblingsspiel:
GTA Vice City
Größte Enttäuschung:
Burtchen mag Saints Row 2 nicht – komisch!



Aktuelles Lieblingsspiel:
Google Earth zwecks Urlaubsplanung
Größte Enttäuschung:
War Leaders: Clash of Nations



Aktuelles Lieblingsspiel:
Grand Theft Auto 4 (Xbox 360)
Größte Enttäuschung:
Far Cry 2 erscheint erst im Oktober.



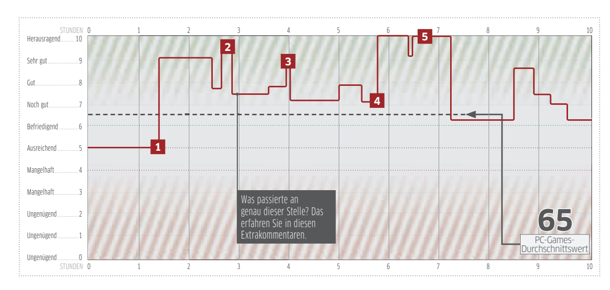
Aktuelles Lieblingsspiel:
Age of Conan: Hyborian Adventures
Größte Enttäuschung:
Das kaputte Mainboard an meinem PC



Aktuelles Lieblingsspiel:
Everyday Shooter: Spiel groß, Preis klein
Größte Enttäuschung:
Keine Zeit für Age of Conan zu haben

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

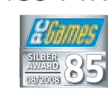
< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Christian
Burtchen

„Ich muss wieder zurück … zurück ins Tollhaus!"

Die meisten Adventure-Hersteller versuchen sich daran, aus den Werken von Agatha Christie, Robert Louis Stevenson und allen anderen Autoren, die nicht bei drei auf den Bäumen sind, spielbare Geschichten zu machen – mit leidlichem Erfolg. Aber ein bis vor Kurzem noch völlig unbekannter Entwickler und Publisher sorgt derzeit für einige Furore: Daedalic Entertainment. Die cleveren Hamburger demonstrieren mit **Edna bricht aus** (Test auf Seite 119) eindrucksvoll, wie man auch mit geringem Budget viel Resonanz auf Spielerseite erzielen kann. Auf der **Edna**-Packung prangt ein Button „~~Von den Machern~~ Von den Leuten, die **Monkey Island** gut finden" – ja, der Anfang ist durchgestrichen! Anstatt langweilig ein paar Wallpaper herauszugeben, verlost Daedalic in einer PR-Aktion die Publishing-Rechte für die Inselrepublik Vanatu – herrlich abgedreht! Auch das Handbuch („Wir möchten Ihnen eigentlich nichts über den Beenden-Button verraten") ist ein Genuss. Natürlich ist es noch zu früh, Daedalic als Nachfolger von Lucas Arts zu loben, aber: Die Aktionen des Studios zeugen von einer Kreativität, wie sie die Spielebranche bitter nötig hat. Mehr davon!

Von: Felix Schütz

Ein Sci-Fi-Epos, so gut und intelligent, dass man es am liebsten im Kino spielen möchte – jetzt endlich für PC!



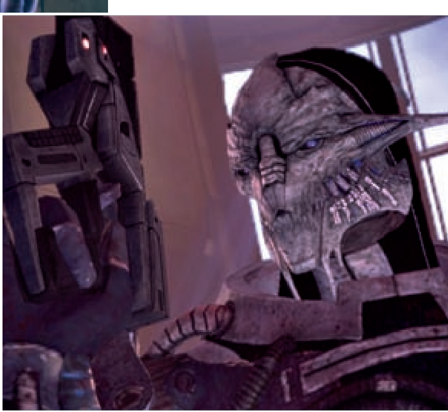





▲ PARTY | Man ist stets mit bis zu zwei Begleitern unterwegs, die eigenständig feuern, Deckung suchen oder Spezialattacken anwenden. Die KI erledigt diese Aufgaben meist ordentlich.


▲ EHRE | Früh im Spiel wird Shepard zum Specter, einem Agenten des galaktischen Hohen Rates, ernannt. Ein erhabener Augenblick.

▼ BÖSEWICHT | Der tückische Saren ist mehr als nur ein eindimensionaler Übeltäter – im Laufe des Spiels lernt man seine Beweggründe kennen.



Mass Effect



Meisterhafte Erzählkunst, dafür steht der Name Bioware. Beweise dafür hat das Studio mit Knights of the Old Republic, Baldur's Gate 2 und Jade Empire erbracht. Sie alle müssen sich Mass Effect aber in zweierlei Hinsicht geschlagen geben: Die hier gebotene Science-Fiction-Geschichte ist nicht nur die beste, sondern auch die glaubhafteste, die Bioware je erzählt hat.

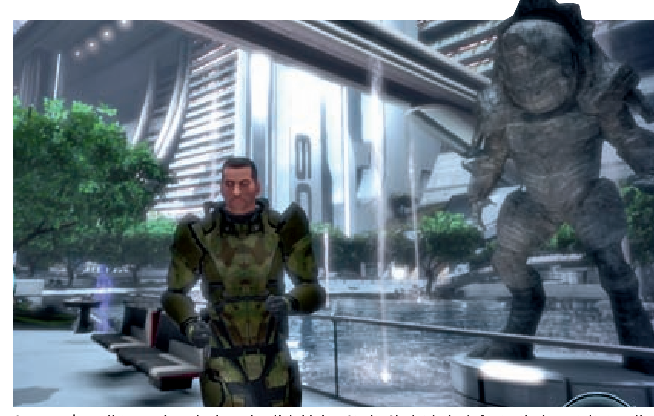
Ein reichhaltiges Universum wird da entworfen, 180 Jahre in der Zukunft liegend. Die Menschheit hat gerade erst den Kontakt zu anderen Völkern geknüpft. Politische Unruhen, Machthunger und Verantwortung – Themen, mit denen sich der Spieler beschäftigen muss, wenn er Mass Effect genießen will. Der Mensch als Spezies versucht, sich vor den älteren und mächtigeren Rassen zu behaupten, sich Respekt zu verdienen, um in den intergalaktischen Rat gewählt zu werden. Eine clevere Rahmenhandlung, die der Spieler in mehreren, leicht abweichenden Endsequenzen zum Abschluss bringt.

Die Binnenhandlung jedoch ist von konventionellerer Natur: Die freien Völker des Universums werden von einer Maschinenrasse namens Geth bedroht. Als Schiffskommandant Shepard – wahlweise männlich oder weiblich – obliegt dem Spieler die Rettung der Galaxis. Dies erreicht man auf linearem Wege über acht Kapitel hinweg, jedes davon mit spannenden Wendungen und kniffligen moralischen Entscheidungen gepflastert. Das eigentliche Rollenspiel von Mass Effect besteht nämlich weniger aus Zahlen und Attributen als vielmehr aus der eigenen Gesinnungswahl: Da soll man beispielsweise einen seiner Begleiter für ein Himmelfahrtskommando auswählen – schickt man eher den treuen, gutherzigen Kameraden oder doch eher die rassistisch veranlagte, aber einer Romanze nicht abgeneigte Soldatin? Kneifen gilt nicht – seit The Witcher hat ein simpler Klick dem geneigten Rollenspieler nicht mehr solchen Entscheidungswillen abgefordert. Spielerisch haben diese Momente jedoch selten einen tiefgehenden Einfluss: Wer sich diplomatisch oder gemein verhält, bekommt dafür Punkte gutgeschrieben, die zuweilen neue Gesprächsoptionen ermöglichen – das war's oft aber auch schon.

ROLLENSPIEL = VERBUGTES SPIEL?

Es traten angenehm wenige Bugs während des rund 40 Stunden andauernden Tests auf. Die uns bekannten Probleme sind hier beschrieben.

- **Abstürze:** Auf einem Testsystem kam es nur zu einem einzigen Absturz; das zweite Testsystem brachte es immerhin auf mehrere. Das ist noch okay.
- **Texturen:** Nach dem Aufrufen eines Spielstandes oder dem Betreten eines neuen Gebietes laden die hochauflösenden Texturen häufig ruckhaft nach. Nicht schön, aber auch nicht schlimm.
- **KI-Aussetzer:** Selten blieben unsere beiden KI-Begleiter stecken oder sahen sich außerstande, ihren Zielort zu erreichen. Ein Gebietswechsel oder gleich ein Neustart waren dann nötig.
- **Schatten:** In Nahaufnahmen zeigen sich unschöne, pixelige Schatten auf vielen Gesichtern. Patch-Bedarf!
- **Sound:** An manchen Stellen wurden Sätze und Soundeffekte zu leise oder nur auf einem Kanal wiedergegeben. In der englischen Version trat das Problem während unseres Tests deutlich seltener auf.


CITADEL | Es gibt nur eine einzige, ziemlich kleine Stadt. Sie ist jedoch fantastisch gestaltet, voller Atmosphäre, interessanter Quests und glaubhafter NPCs – Rollenspiel-Spaß pur.

▶ **AUF DER LAUER** | Wie in Taktik-Shootern sucht sich die Spielfigur selbstständig Deckung, sobald man sie gegen eine Wand oder ein schützendes Objekt laufen lässt. Das sieht cool aus, ist spielerisch aber selten nötig.

NEUZUGANG | In der PC-exklusiven Quickslot-Leiste parkt man bis zu acht seiner Spezialfähigkeiten und aktiviert sie flott per Tastendruck.

▲ **MANGELWARE** | Nur vier Schuss- und keinerlei Nahkampfwaffen – einfach zu wenig. Obendrein ist die Schrotflinte arg überflüssig. Munition und den Zwang zum Nachladen gibt es nicht. Immerhin: Alle Waffen liegen in verschiedenen Modellen und Ausbaustufen vor.

▶ **ZAUBEREI** | Je nach Klasse hat man verschiedene Talentbereiche, auf die man nach einem Levelaufstieg Punkte verteilen darf – das gilt auch für die fünf Begleiter. So schaltet man neue Spezialattacken wie etwa einen telekinetischen Wurf frei.

DIE PC-VERSION

Die PC-Fassung erschien einige Monate nach der Xbox-360-Version. Was brachte das Extra an Zeit?

Kürzere Ladezeiten
Das Speichern sowie das Laden von Spielständen und neuen Gebieten läuft auf dem PC schneller ab. Die langen Aufzugfahrten (eigentlich getarnte Ladezeiten) gibt's auch auf dem PC. Neu und ärgerlich sind kurze Ladeunterbrechungen auf schwächeren Computern.

Steuerung per Tastatur und Maus
Das Zielen in Kämpfen fällt mit der Maus leichter. Gefährten lassen sich nun ohne Pausieren mit den Pfeiltasten kommandieren, auf Wunsch auch voneinander getrennt. Prima: Die eigenen Spezialmanöver werden nun flott über eine Quickslot-Leiste aktiviert.
Die Bedienung der Menüs geht per Maus naturgemäß besser von der Hand.

Neues Minispiel
Verschlossene Kisten öffnet man über ein Minispiel, bei dem man einen Pfeil durch sich drehende Kreise lenkt (siehe Bild). Simpel und eintönig, aber auch nicht schlechter als auf der Xbox.

Der tollen Story zum Trotz hat sich Mass Effect auch das Siegel „Actionspiel" verdient: Gekämpft wird wie in einem Third-Person-Shooter, stets mit zwei von insgesamt fünf wählbaren Teamkameraden. Vier Waffen zählt das Arsenal – nein, wir haben nicht versehentlich die Nachsilbe „zig" vergessen. Vier Waffen, etwa Schrotflinte oder Scharfschützengewehr, mehr gibt's nicht! Zwar ersetzt man die Kanonen regelmäßig durch hochwertigere Modelle, doch das drückt sich nur in Details wie Durchschlagskraft oder Zielgenauigkeit aus. Etwas Würze erhalten die Kämpfe durch den Einsatz von Spezialfähigkeiten, ähnlich den Macht-Manövern aus KotOR. Da werden Gegner durch die Luft geschleudert, Waffen überladen und Schilde gesprengt. Die Begleiter führen solche Aktionen auch auf Kommando aus: Hält man die Leertaste gedrückt, pausiert das Spiel und ermöglicht es dem Spieler so, in Ruhe seine Order zu erteilen. Clou der PC-Fassung ist jedoch, dass man die eigenen Spezialattacken nun in eine brandneue Quickslot-Leiste ziehen darf, so wie man es aus vielen Rollenspielen kennt. Auf diese Weise aktiviert man die Fähigkeiten blitzschnell und ohne lästiges Pausieren – selbst mitten im wildesten Gefecht. Dadurch wirken dei Kämpfe etwas flüssiger als die der Xbox-360-Version. Unverändert jedoch die schwache Feind-KI, die kaum Herausforderungen bietet – Mass Effect ist ein leichtes Spiel.

Während die Hauptquests begeistern, enttäuschen viele der Nebenaufträge. Meist klickt man sich erst durch eine bildschöne, aber spielerisch nutzlose Sternenkarte zu einem erkundbaren Planeten vor. Dort angekommen, düst man mit einem Buggy über eine grafisch überwältigende, aber gottverlassene Landschaft und versucht dabei, den Entwicklern die überempfindliche Steuerung des Gefährtes nicht allzu übel zu nehmen. Auf der Minimap erkennt man sogleich, wo schürfbare Mineralien oder Artefakte warten, man sammelt sie irgendwann nur noch aus mechanischem Reflex. Hin und wieder wird man unerwartet von einem riesigen Wurm attackiert – wer Pech hat, verliert hier gleich beim ersten Treffer sein Leben und muss den letzten Spielstand starten. Ob nun im Kampf gegen solch ein Biest oder bei einer der vielen anderen Gelegenheiten: Die Geschütze des Buggys sind schlecht



BEDROHUNG | Die Geth (grausam schlecht in der deutschen Version als „Geeeet" betont) sind ein androides Volk mit schaurigen Unterwerfungsmethoden. Dieser Mensch wird in wenigen Momenten aufgespießt.

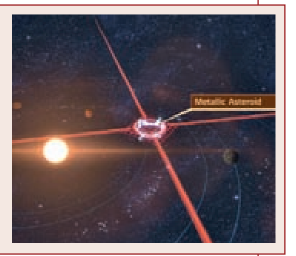


ENTDECKER | Einige der Planetenoberflächen sind von ausnehmender Schönheit. Leider enttäuschen sie spielerisch: Diese Würmer beispielsweise nerven mit Treffern, die sofort tödlich sind.

EINTÖNIGE NEBENAUFGABEN

Während man in der Citadel, der einzigen Stadt im Spiel, noch spannende Nebenquests zu lösen hat, wartet in den Weiten des Alls meist nur Monotonie.

1) Die Sternenkarte
Stur klickt man sich hier von Planet zu Planet. Hin und wieder findet man Ressourcen, welche einem jedoch nichts bringen – die dazugehörige Sammelquest gilt einfach irgendwann als abgeschlossen, eine Belohnung bleibt aus.



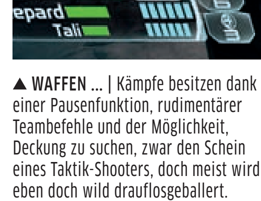
2) Buggy fahren
Von der Sternenkarte aus wählt man einen Planeten zur Landung. Dort fährt man mit einem übersensibel steuerbaren Wagen über schöne, aber gähnend leere Planetenoberflächen. Erkundungstouren langweilen daher schnell.



3) Feinde ausschalten
Alle Nebenquests erzählen kleine, oft sogar interessante Geschichten. Blöd nur, dass es sehr oft darauf hinausläuft, die immerzu gleich aussehenden Bunker und Stationen zu durchkämmen und von Feinden zu säubern. Eher öde.







▲ **WAFFEN ...** | Kämpfe besitzen dank einer Pausenfunktion, rudimentärer Teambefehle und der Möglichkeit, Deckung zu suchen, zwar den Schein eines Taktik-Shooters, doch meist wird eben doch wild drauflosgeballert.

▶ **... UND IHRE FOLGEN** | Viele Gegner sind menschlich oder menschenähnlich, wie diese Zombies. Trotz mancher Bluteffekte ist das Spiel ab 16 Jahren freigegeben und ungekürzt.



zu bedienen, da man grundsätzlich nicht nach oben oder unten schießen kann, ganz gleich, wohin man das Fadenkreuz bewegt – nur im Scharfschützenmodus ist genaues Zielen möglich. So ein Unsinn.

An Ende dieser Nebenquests betritt man meist ein Indoor-Areal. Ob Raumstation, Bunker oder Forschungsanlage – sie alle sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Da ist es dann auch egal, ob man nun gegen Aliens, Roboter oder Zombies kämpft, der Ablauf bleibt stets so monoton und lieblos, als wären die Umgebungen mit dem Zufallsgenerator entworfen. Hier hatten wir von Bioware deutlich mehr erwartet. Ganz auf die Nebenquests verzichten sollte man nicht: Wer so nicht reichlich Erfahrungspunkte und Ausrüstung verdient, wird es in den Schlussphasen des Spieles schwer haben. Im Umkehrschluss werden jene Spieler gegen Ende unterfordert, die wirklich sämtliche Nebenquests absolviert haben.

Doch längst nicht alle der optionalen Aufträge sind misslungen: Auf der gewaltigen Raumstation Citadel, der galaktischen Hauptstadt, begeistert Mass Effect mit klugen kleinen Missionen, die dem Namen Bioware alle Ehre machen – umso drastischer fallen die qualitativen Unterschiede zu den übrigen Nebenquests auf.

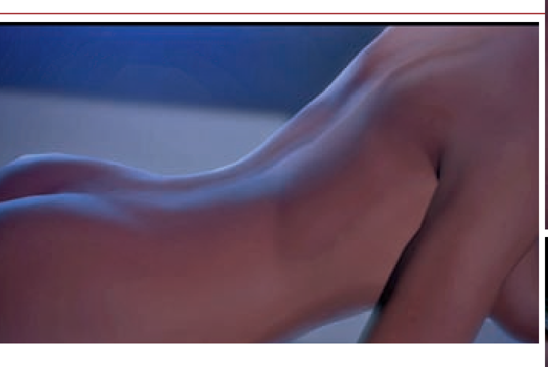
Überraschend simpel die Charakterentwicklung: Sechs Klassen, davon drei Mischklassen, sind anfangs im Angebot. Später wählt man nochmals eine Spezialisierung. Das schaltet neue Talentbereiche frei, etwa den Umgang mit Maschinengewehren, die Verwendung von Erste-Hilfe-Paketen oder das Knacken elektronischer Schlösser. Nach einem Levelaufstieg verteilt man schnell einige Punkte und schon geht's weiter – Tiefgang sieht anders aus.

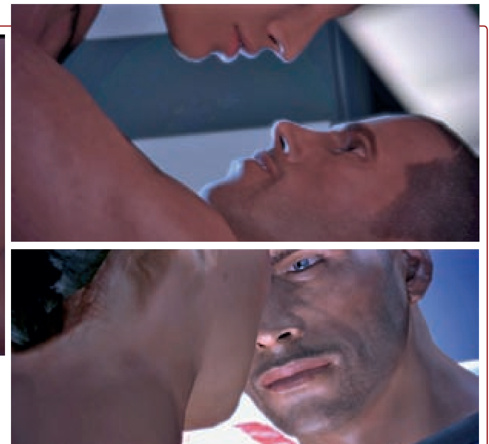
Immerhin ist das Bedienen der Menüs auf dem PC nun deutlich angenehmer als noch auf der Xbox 360: Alle Elemente wurden auf eine Maussteuerung angepasst und in Details gegenüber der Konsolenversion optimiert. Beim Verkaufen von Gegenständen springt das Menü beispielsweise nicht wieder automatisch nach oben, wie es noch in der Xbox-Fassung der Fall war. Trotz solcher Lichtblicke lässt die Menüführung Raum für Verbesserungen: Immer noch wird dem Spieler viel Klickarbeit abverlangt, besonders das Ausrüsten der fünf Kameraden gestaltet sich umständlich. Auch bietet das Questlog nicht

SIE TUN ES!

Viel Wirbel um ein wenig nackte Haut: In Mass Effect darf man sich sogar in Romanzen stürzen, kleine Erotik-Szenen inklusive.

Je nachdem, ob man einen männlichen oder weiblichen Charakter spielt, stehen verschiedene Beziehungen zur Wahl. Hier wählten wir eine männliche Spielfigur und durften uns so zwischen zwei Damen entscheiden: der verbitterten Ashley und der gutherzigen Alien-Dame Liara. Wir wählten Ashley und ließen uns kurz vor Spielende auf eine gemeinsame Nacht ein – hier sehen Sie drei Momentaufnahmen. Sittenwächter dürfen aufatmen: Nackter wird's nicht, auch geht den Charakteren kein einziges schmutziges Wörtchen über die Lippen.







LEBENSECHT | Der Begriff „Spielfigur" wird den Charakteren in **Mass Effect** nicht gerecht. „Digitale Schauspieler" ist wesentlich zutreffender.





▲ **SPANNEND** | Clevere, toll geschriebene Dialoge nehmen einen großen Teil der Spielzeit ein: Selbst Nebencharaktere besitzen eine ausgefeilte Mimik und sind in ihrer Körpersprache so glaubhaft, dass man einfach mitfiebern muss.

◀ **STUNTMAN** | Zwischensequenzen sind komplett in Spielgrafik gehalten und bieten nur selten solche Action-Szenen. Aber wenn, dann reißen sie gewaltig mit.

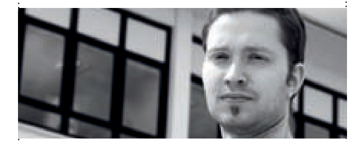
den Bedienkomfort, den ein PC-Rollenspiel heutzutage haben muss.

Atmosphärisch bereitet Bioware seinem Universum ein dickes Polster: Talentierte Grafiker nutzten die **Unreal**-Engine 3, um den Charakteren eine Glaubhaftigkeit zu verleihen, wie man sie seit **Half-Life 2** nur selten zu Gesicht bekam. Charaktere sprechen lippensynchron und verziehen je nach Situation und Stimmung realistisch das Gesicht. Oft werden Aktionen von der passenden Körpersprache begleitet und die organischen Texturen, auf dem PC noch einen Tick schärfer als auf der Xbox 360, machen die Illusion beinahe perfekt. Ähnlich schön sind viele der Planetenoberflächen, aber auch mancher Innenraum geraten. Schönheitsfehler gibt es dennoch so viele wie Sterne in der Milchstraße: Manche Levelabschnitte wirken unnatürlich leer und beinahe steril. Außerdem zeigen sich in Nahaufnahmen auf einigen Gesichtern unschön verpixelte Schatten, ein Grafik-Bug. Es gibt noch mehr technische Mängel: Anders als auf der Xbox 360 lädt die PC-Fassung an diversen Stellen unerwartet nach, das Bild friert dann für einige Sekunden ein – ein kleines Ärgernis, das jedoch nur auf manchem Testsystem auftrat. Die sonstigen Ladezeiten, im Spiel meist durch lange Aufzugfahrten getarnt, lassen sich kaum vermeiden – nur in der Hauptstadt Citadel hat man ein Schnellreisesystem zur Verfügung.

Auch der Sound ist nicht perfekt: Die deutsche Version krankt an kleinen Übersetzungs- sowie Betonungsschwächen und die Sprecher sind nicht alle so professionell wie im englischen Original – prima, dass die deutsche PC-Umsetzung mehrere Sprachfassungen enthält! Die letzte gute Nachricht: Nach dem Release des Spiels stellt Bioware neue Zusatzinhalte per Download bereit – kostenlos für Besitzer der PC-Version. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



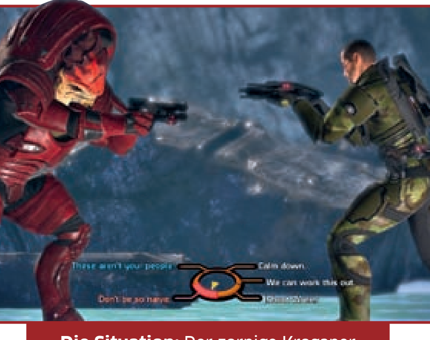
„Science-Fiction in Reinkultur: episch, intelligent, fesselnd"

Star Wars-Fans mögen mich dafür hassen: Ich finde das Universum von **Mass Effect** mindestens so spannend wie das aus **Knights of the Old Republic**. Besonders gefällt mir hier die Rolle der Menschheit als aufstrebende junge Spezies, das ist clever und endlich mal was anderes! Dass man selbst die Sexzenen zwischen Polygonfiguren ernst nehmen kann, ist ein Verdienst der sehr guten Grafik, vor allem aber Biowares hoher Regiekunst: Wie schon in Quantic Dreams **Fahrenheit** habe ich hier das Gefühl, dass echte Personen aufeinander reagieren. Einfach wunderbar. Ach, hätte man doch auch die Nebenquests mit so viel Sorgfalt und Liebe bedacht, ich würde nur zu gern eine 90 in mein Notizbuch kritzeln! So langt es nur für ein „sehr gut", eines mit viel Zucker und Sahne obendrauf.

BRILLANTES DIALOGSYSTEM

1 Überreden
Als „netter", diplomatischer Spieler hat man sein „Überreden"-Talent kräftig ausgebaut. Das ermöglicht eine neue, blau eingefärbte Gesprächsoption. Man macht Wrex so einfühlsam klar, dass man sein Volk nicht auslöschen, sondern vor der Versklavung schützen will. Geknickt stimmt er zu.

2 Bedrohen
Streng erinnert man den aufgebrachten Wrex an seine Verpflichtung, seine Loyalität gegenüber einem Vorgesetzten. Feindselige Spieler haben das Talent „Einschüchtern" ausgebaut und verweisen Wrex in harschem Tonfall in seine Schranken.



Die Situation: Der zornige Kroganer Wrex (links) zankt sich mit dem Spieler. Der Grund: Man soll ein feindliches Labor zerstören, dessen Forschungen Wrex' Volk vor der Ausrottung bewahren könnten.

3 Überwältigen
Besonders herzlos: Der Spieler schlägt Wrex die Waffe aus der Hand, wirft ihn zu Boden und exekutiert den Wehrlosen noch an Ort und Stelle mit zwei Schüssen – Geräusche, die einem durchs Mark fahren. So verliert der Spieler dauerhaft eines seiner fünf Teammitglieder.

4 Verraten
Die schockierendste Variante: Vor dem Gespräch mit Wrex kann man dem Teammitglied Ashley, einer latent rassistischen Soldatin, den Befehl geben, in den Streit notfalls einzuschreiten. Das tut sie auch – just als Wrex die Waffen senkt, erschießt Ashley ihn kaltblütig von hinten.



1 AUFTAKT | **Mass Effect** vergeudet keine Zeit: Sofort ist man drin in diesem dichten Universum, dem cleveren Dialogsystem, den unkomplizierten Kämpfen. Nach etwa einer Stunde hat man einen außerirdischen Transmitter gefunden und die Handlung ins Rollen gebracht.



2 ROLLENSPIEL PUR | Die Raumstation Citadel ist ein Quell wunderbar geschriebener Haupt- wie auch Nebenquests. Wer allerdings voll in die Spielwelt eintauchen will, muss sich teils ausufernd lange Dialoge und Hintergrundinfos anhören. Vielleicht ein Tick zu viel!

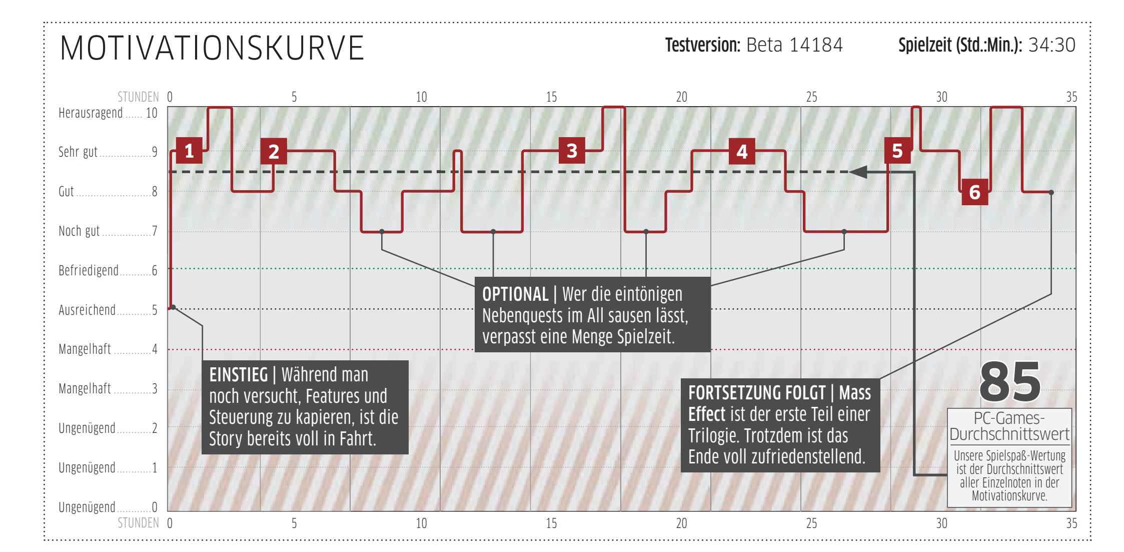


3 GUT GEKÜHLT | In der zweiten Hauptmission untersuchen wir eine von Insekten verseuchte Forschungsstation mitten in einer eisigen Einöde. Das tolle Grafikdesign und die gut erzählte Handlung gleichen einige Spannungslücken und unnötige Laufwege aus.



GEQUÄLT | Auf Feros stehen die Kolonisten unter einem bösen Einfluss – der Ausdruck dieses Mannes spricht Bände.

4 DÜSTER | Selbst Bioware ist sich nicht zu schade, eine Horde stinknormaler Zombies in ihr Spiel einzubauen: Feros ist ein etwas zu grau geratener Abschnitt, der aber interessante Quests und reichlich Kämpfe bereithält.





5 DRAMATISCH | Die Wasserwelt Virmire ist Schauplatz einiger der besten und dramatischsten Entscheidungsmomente im gesamten Spiel. Als wäre das nicht schon genug, wird man hier Zeuge einer aufregenden Konfrontation zwischen dem Helden und seinem Erzfeind.



6 DER SCHLUSS ... | ... wird hier (Gott bewahre!) natürlich nicht verraten. Nur so viel: Selbst in den letzten Stunden gerät die Story nicht ins Wanken und mündet in ein befriedigendes, toll inszeniertes Finale. Keine Selbstverständlichkeit, bedenkt man, dass **Mass Effect** als Trilogie angelegt ist.

MASS EFFECT

Ca. € 45,-
5. Juni 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bioware
Titel vom selben Entwickler: Knights of The Old Republic | Jade Empire | Neverwinter Nights |
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Multilingual
Zielgruppe: Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Brillant modellierte Charaktere mit realistischen Gesichtszügen. Teils atemberaubende Planetenoberflächen, insgesamt gutes, zuweilen aber auch arg schmuckloses Design.
Sound: Die deutschen Sprecher sind ordentlich, die englischen sensationell. Gewöhnungsbedürftiger, aber meist stimmiger Electronic-Soundtrack von Komponist Jack Wall.
Steuerung: In Kämpfen sehr gut auf Maus und Tastatur abgestimmte, klassische Third-Person-Steuerung. Die Fahrphysik des Buggys schwankt zwischen „gut" und „grauenhaft empfindlich". Menüs wurden gut an den PC angepasst, sind aber trotzdem nicht ohne Komfortmängel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3,4 GHz/Athlon 64 3500+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo 6550/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT(S)/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab 16 Jahren. **Mass Effect** stellt den Spieler vor moralische Konflikte und gestattet ihm so auch eine „böse" Spielweise. In den Kämpfen ist Alien-Blut zu sehen, selten zerplatzen auch menschenähnliche Gegner. Manche Cutscenes zeigen durchbohrte Menschen, andere deuten erotische Szenen an.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Wertung basiert auf der fast fertigen Beta 14184. **Mass Effect** nutzt den SecuROM-Kopierschutz, mit dem sich das Spiel auf drei verschiedenen Rechnern aktivieren lässt, dort aber beliebig oft. Eine Aktivierung muss nicht wiederholt werden. Wer mehr Aktivierungen benötigt, wendet sich an den Support von EA.

PRO UND CONTRA

- + Faszinierendes Spieluniversum
- + Intelligente, dramatische Handlung
- + Glaubhafte Charaktere mit Tiefgang
- + Spannende Dialoge voller kniffliger moralischer Entscheidungen
- + Flottes, actionreiches Kampfsystem
- − Monotone Nebenquests
- − Triste, leere Planetenoberflächen
- − Ziemlich nutzlose Sternenkarte
- − Hakelige Fahrzeugsteuerung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

BÄRENMARKE | Auch wenn das Kampfsystem im Grunde recht simpel gestrickt ist – es macht Spaß, sich mit Gegnern anzulegen.

AUF DVD
• Video zum Spiel

AGE OF CONAN – KURZE FAKTEN

- Early-Access-Käufer erhielten 90 Tage freie Spielzeit.
- 110.000 Exemplare der Collector's Edition waren ratzfatz ausverkauft.
- Das Einmonats-Abo kostet € 14,94, sechs Monate € 75,83.
- In den internationalen Verkaufs-charts überholt Age of Conan sogar GTA 4.
- Knapp zwei Wochen nach Release verzeichnet das Spiel mehr als 1.000.000 verkaufte Exemplare.
- Eine Xbox-Fassung kommt frühestens 2009 auf den Markt.



Age of Conan: Hyborian Adventures

Von: Stefan Weiß

Da liegt es vor uns: brutal, blutig, mit Fehlern behaftet! Aber es lässt uns abtauchen und bietet Spaß!



Unruhe macht sich in der Welt der Online-Rollenspiele breit. Die edlen Menschen von Azeroth stehen tuschelnd beisammen und beäugen die Neuankömmlinge, als deren Frauen frech ihre Brüste entblößen. Die Elben aus Bruchtal zeigen sich entsetzt über das Gemetzel, das diese norwegischen Barbaren veranstalten. Dreist, kriegerisch und ungepflegt verschafft sich **Age of Conan** mächtig Platz im Reich lange gehegter und umsorgter MMORPG-Welten.

Dass hier ein rauerer Wind weht als bei den Genre-Konkurrenten, macht schon das Introvideo deutlich. Mit wildem Kampfgeschrei stürzen darin zwei Recken aufeinander, dringt scharfer Stahl tief in die gegnerische Schulter, zerreißt Muskeln und Knochen. Fast so, als sei es nur ein lästiges Insekt, schüttelt der angeschlagene Hüne seinen an den letzten Sehnenfasern hängenden Arm beiläufig ab, um weiterzukämpfen. Fasziniert und schockiert zugleich schaut man diesem Spektakel zu, fühlt sich an den Schwarzen Ritter in Monty Pythons **Die Ritter der Kokosnuss** erinnert, der mit abgeschlagenen Armen und auf einem Bein hüpfend noch verkündet „Ich spuck dir ins Auge und blende dich!".

Entwickler Funcom versprach brutale Auseinandersetzungen – und die sind im ganzen Spiel anzutreffen. Nahkämpfe fühlen sich aufgrund des anfangs erfrischenden Kampfsystems (siehe Kasten auf Seite 100) so intensiv und druckvoll an, wie es noch kein anderes Online-Rollenspiel vermitteln konnte. Per Tastendruck weichen Sie aktiv gegnerischen Schlägen aus, versuchen eine Lücke in die feindliche Verteidigung zu reißen, die sich je nachdem, in welche Richtung Sie schlagen, verändert. Sobald sich eine Schwachstelle beim Gegner auftut, decken Sie Ihren Kontrahenten mit simpel zu lernenden, aber eindrucksvoll ausgeführten Komboschlägen ein.

Zu den für alle zwölf Klassen von Beginn an verfügbaren drei Schlagrichtungen (oben links, oben rechts, oben Mitte) gesellen sich ab Levelstufe 40 noch zwei weitere hinzu (unten links, unten rechts); allerdings nur für Soldaten- und Schurkenklassen sowie den Herold



HYBORIA: SPIELEN SIE, WAS UND WO SIE WOLLEN

Anstelle einer großen, zusammenhängenden Welt bietet Age of Conan 47 eigenständige Zonen, in denen sich freie und feste Instanzen abwechseln – ein ungewöhnlicher Mix mit eigenem Reiz. Das Reisen besteht aus kurzen Ladebalken und teils langen Laufwegen.

WILDE LANDE VON ZELATA

▲ Abenteuerzonen: Questen, bis der Arzt kommt
In den schön gestalteten Wilden Landen von Zelata in Aquilonien tummeln sich Abenteurer der Stufen 20 bis 37. Quests für diese Stufen gibt es dort zuhauf. Bis auf eine waren diese alle bugfrei – wir sagen: top!

▼ Tortage, das Aushängeschild für 20 Levelstufen
Ihre ersten Sporen verdienen Sie sich in der für alle Helden gleichen Startregion Tortage. Kopien des Gebietes verhindern die Überfüllung mit Spielern, was allerdings manchmal fummelig ist, wenn sich eine Gruppe treffen will. Die großartige Atmosphäre und der schön erzählte Storyeinstieg machen dies jedoch wett.

ACHERONISCHE RUINEN AUF TORTAGE

LACHEISH-EBENE

▲ Rohstoffe und Gebäude
Ab Stufe 20 können Sie einen Sammelberuf erlernen, um Holz, Leder oder andere Rohstoffe zu erwirtschaften. Mit Stufe 40 suchen Sie sich einen Beruf aus. In speziell dafür ausgelegten Regionen gehen Sie Ihrem Gewerbe nach und errichten Spielerstädte. Klingt super, hat aber noch mit etlichen Bugs zu kämpfen.

▶ Bosse hauen und Beute absahnen!
Je nach Levelstufe suchen Sie sich einen von 29 Dungeons heraus, um dort alleine oder zusammen mit anderen Spielern auf Beutejagd zu gehen. Wertvolle Gegenstände dürfen Sie erst ab Instanzen wie etwa dem Heiligtum der brennenden Seelen erwarten.

HEILIGTUM DER BRENNENDEN SEELEN

von Xotli und Bärenschamanen. Das Spiel mit dem dynamischen Verteidigungssystem gegnerischer NPCs gelingt, am eigenen Leib oder im Kampf Spieler gegen Spieler versagt es jedoch. Zu umständlich gerät die Methode, mithilfe der „Strg"-Taste in Kombination mit Zifferntasten die eigene Verteidigung einzustellen. Bis man damit fertig ist, liegt man schon halbtot im Staube Hyborias. Fazit: Nett gemeinte Idee, die aber im weiteren Test unbeachtet bleibt, denn die gleichmäßig verteilte Standardverteidigung reicht völlig aus.

Eindrucksvoll gestaltet sich der Einstieg in das Rollenspiel. Mit detaillierter Charaktererstellung und einem Startgebiet mit Vorzeigesiegel saugt Age of Conan den Spieler förmlich ein. Viele Quests, die typische Botengänge und Tötungsaufträge verlangen, sind in lesenswerte Geschichten verpackt: So verlangen um ihr Salär betrogene Huren Wiedergutmachung, verstümmelte Helden wollen Rache an Dämonen. Darüber hinaus sorgt die gut erzählte Einzelspielerkampagne für eine Atmosphäre, wie man sie höchstens aus Gothic 1 oder Gothic 2 kennt. Man brennt darauf, mehr zu sehen von der bis jetzt 47 Spielzonen umfassenden Welt (siehe auch Kasten auf S. 99).

Je nach gewählter Rasse trifft man nach Verlassen des Startgebietes gespannt in seiner Heimatregion ein. So ist man in Aquiloniens Hafenstadt Tarantia schier erschlagen angesichts der prachtvollen, weiß getünchten Metropole, die mit ihrem turmartigen Aufbau ein wenig an Peter Jacksons Darstellung von Minas Tirith aus der Herr der Ringe-Trilogie erinnert.

Als Stygier hingegen fühlt man sich in der Stadt Khemi ins alte Ägypten versetzt, während das kalte Cimmerien mit seinen Elchen und von Heide bewachsenen Hängen für nordische Stimmung sorgt. Die Spielzonen sind abwechslungsreich, die Weitsicht ist grandios und gaukelt einem das gute Gefühl vor, alles erkunden zu können, was jedoch nicht stimmt.

Ein Gebirge, auf das man vielleicht verzückt blicken mag, ist unerreichbar und wer sich weit abseits der Pfade bewegt, sieht sich oft ins Leere laufenden Seitentälern gegenüber, in denen nicht mehr viel Wert auf schmückende Vegetation gelegt wurde. Blanke, teils hässliche Bodentexturen veranlassen den Spieler, sich schleunigst wieder in die schöner gestalteten Gefilde zurückzuziehen, in denen ganz ohne die übliche Speed-Tree-Technologie herrliche Landschaften entstanden sind.

Diese Welt zu genießen, hat seinen Preis, in Form von üppig ausgestatteter Hardware. Grafikkarten mit „nur" 512 MByte Texturspeicher reichen nicht aus, um schnell genug alle nötigen Texturpakete zu laden, die Age of Conan im Gepäck hat. So mischen sich unschöne Matschtexturen ins Bild, die erst kurz vor der Nase der Spielfigur eine Wandlung in ansehnliche Grafik erfahren. NPCs tauchen

GESCHMACKSSACHE

Es gibt mit Sicherheit hübschere Benutzeroberflächen als die von Age of Conan. Einiges ist pfiffig, anderes aber auch unbedingt noch zu verbessern. Erste Ansätze seitens der Community sind da.

Im hektischen Kampfgetümmel geschah es im Test mitunter, dass sich beim Scrollen mit dem Mausrad (um die Kamera zu zoomen) plötzlich die Schnellzugriffleiste verstellte, weil der Cursor gerade über dem Rand der Leiste schwebte. Auch das hin und wieder auftretende Versagen der Minimap, das sich nur durch einen Neustart des Spiels beheben lässt, ist schlicht ärgerlich. Erfreulich hingegen, dass man das Interface, ähnlich wie in World of Warcraft oder Der Herr der Ringe Online, wunderbar verändern kann. So gibt es schon jetzt, kurz nach Release, praktische Skins. Unsere Kollegen von buffed.de arbeiten schon fleißig an einer entsprechenden Rubrik. Surfen Sie doch mal dort vorbei: http://buffed.de/guides/2846. Unser Favorit zu Redaktionsschluss ist der Interface-Skin Tisra UI 1.3b.



Die ersten Tage nach Release bestimmte tristes Grau das Chatbild. Inzwischen gibt es Farben für die unterschiedlichen Chatkanäle, wenngleich sie auch (noch) nicht konfigurierbar sind.

HIER IST NOCH BAUSTELLE!

Wenn Sie sich überlegen, Age of Conan zu kaufen, machen Sie sich auf folgende unfertige oder störende Dinge gefasst.

Die deutsche Lokalisierung ist noch unvollständig.

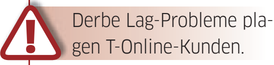

Das Klassenbalancing ist bei weitem nicht perfekt.

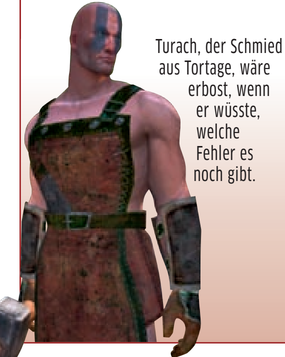

Keine Direct-X-10-Features, aber viele Clippingfehler


Das PvP-Spiel Kneipenschlägerei ist noch nicht integriert.


Manche Gegner/Bosse greifen nicht an, sondern stehen nur dumm rum.


Beute verschwindet manchmal zu schnell, das ist vor allem in Instanzen ärgerlich.


Derbe Lag-Probleme plagen T-Online-Kunden.


Turach, der Schmied aus Tortage, wäre erbost, wenn er wüsste, welche Fehler es noch gibt.

oft wie aus dem Nichts auf. Von Questgebern sieht man teils nur das typische Frage- oder Ausrufezeichen am Boden schweben. Erst wenn man sich nähert, wandern die Personen, einem Zaubertrick gleich, aus der Versenkung nach oben. Und wer sich gar auf die angekündigten Direct-X-10-Features gefreut hat, muss sich noch bis zur Games Convention im August dieses Jahres gedulden. Erst dann soll die aufgebohrte Grafik Einzug halten.

Wenn man viel Wert darauf legt, dass in der deutschen Vollversion eines Spiels auch komplett deutsche Texte anzutreffen sind (und davon sollte ein Hersteller ausgehen), erfährt man in der zum Zeitpunkt des Testes vorliegenden Version noch einen Dämpfer jenseits des Startgebietes Tortage. Falsche Übersetzungen, englische Gegenstands- und Questbeschreibungen sowie Dialoge, in denen sich englische Sätze mit deutschen abwechseln, finden sich an jeder Ecke in Hyboria.

Bisher erschienene Patches sorgen für Besserung und „es wird auch weiterhin fieberhaft an der Vervollständigung der Lokalisierung gearbeitet", versicherte uns Publisher Eidos. Wir glauben es und spielen bis dahin einfach in der englischen Fassung weiter. Diese lässt sich zwar nicht im Spiel selber, jedoch mithilfe der Konfigurationsdatei simpleconfig.exe, die Sie im Spielverzeichnis finden, umstellen.

Gut funktionierende Spielergruppen sind in einem Online-Rollenspiel wichtig. Egal ob in einem zufällig gebildeten Team oder als fest in einer Gilde verankerten Gruppe, man spielt sich ein, vertraut auf die Fähigkeiten des anderen und erlebt gemeinsam Abenteuer in Instanzen. So reisen wir kreuz und quer durch die verschiedenen Zonen, nehmen Kontakt mit Spielern auf, treten der Gilde „Haus Fenris" bei und wollen Meinungen zum Spiel hören (die Sie auf S. 102 nachlesen können). Denn der Spielspaß in einem MMORPG fällt oft sehr unterschiedlich aus.

Das macht das Klassenbalancing mehr als deutlich, welches zum Zeitpunkt des Tests alles andere als gelungen ist. So gilt der Assassine als „broken", als nicht zu gebrauchen im PvP-Modus. Das schildert uns auch Kollege Juri Anger von der PC-Games-WoW-Redaktion. Er ist mit seinem Schurkencharakter recht unzufrieden: „Man hat damit keine Chance, beispielsweise einen

AGE OF CONAN – IST DAS WAS FÜR SIE?

Sie haben noch nichts oder nur wenig über Funcoms Online-Rollenspiel mit Monatsgebühr gelesen? Wir liefern eine kurze Beschreibung zu drei wichtigen Elementen des Spiels.



Kampfsystem

Als erfrischend und dynamisch beschreiben viele Spieler das Kampfsystem, bei dem Sie aktiv Tasten für eine bestimmte Schlag- oder Schussrichtung Ihrer Waffe drücken. Ihr Charakter lernt mit steigender Erfahrungsstufe Spezialattacken, sogenannte Kombos, die Sie per Tastendruck starten und mit dann angezeigten Schlagrichtungen vollenden müssen. Dadurch erlebt man Kämpfe deutlich spannender. So richtig komplex oder fordernd ist das System auf Dauer aber nicht. Meist sucht man sich drei, vier besonders effektive Manöver heraus und lernt die Tasten dafür auswendig.

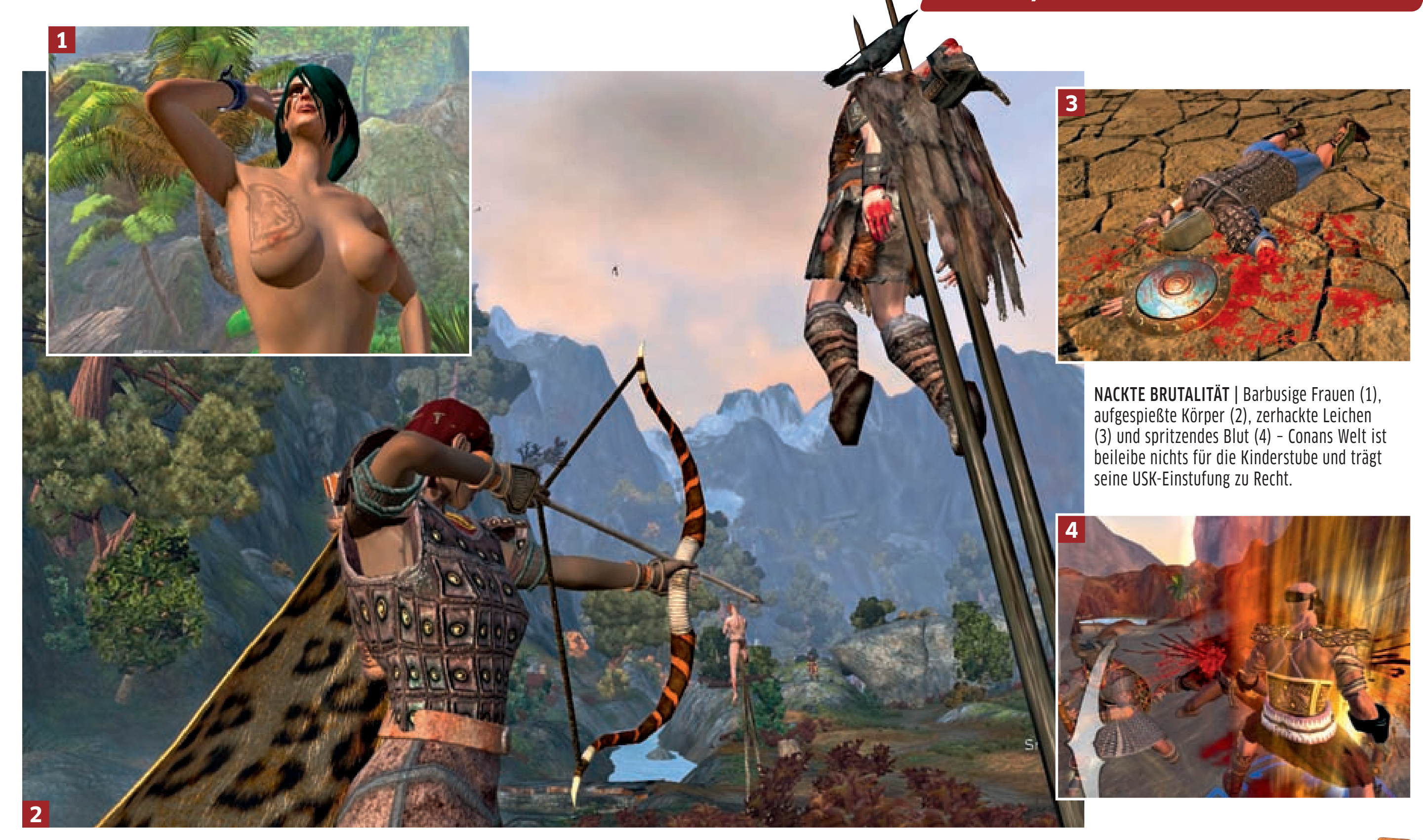


MMORPG mit Story?

Die ersten 19 bis 20 Levelstufen verbringen Sie im Startgebiet namens Tortage, einer Pirateninsel mit mehreren Spielzonen. Eine gelungen präsentierte Hintergrundgeschichte für jede der vier Grundklassen (Soldat, Schurke, Priester, Magier) sorgt für eine gehörige Prise Rollenspiel. Die Geschichte setzt sich später fort, wenn Sie bestimmte Levelstufen erreichen.

Offenes PvP, Roleplay (RP), Culture-PvP

Neben PvE-Servern bietet das Spiel offenes PvP, in dem quasi jeder jeden hauen darf. Beide Spielmodi gibt es wahlweise auch als RP-Variante. Zusätzlich existiert Culture-PvP, in dem sich die drei Rassen Stygier, Aquillonier und Cimmerier nicht riechen können. Unser Favorit: das RP-PvP-Spiel.



NACKTE BRUTALITÄT | Barbusige Frauen (1), aufgespießte Körper (2), zerhackte Leichen (3) und spritzendes Blut (4) – Conans Welt ist beileibe nichts für die Kinderstube und trägt seine USK-Einstufung zu Recht.

Magier, Priester oder Waldläufer zu besiegen – ausgenommen, man kann das Überraschungsmoment nutzen", so sein Urteil. Umgekehrt erscheint uns der für den Test auf Level 42 hochgespielte Vollstrecker Sets, eine Priesterklasse, als fast zu mächtig. Gegner lähmen, mit Blitzen beharken, sich zurückziehen – mit dieser Taktik landen viele Gegner im PvP-Modus als Siegespunkt auf unserer Liste.

Bei Themen wie Crafting und Gildenstädte (die wir im Testvideo kurz anreißen) sowie dem Grinding-Zwang aufgrund fehlenden Endgame-Contents zeigt sich erst recht, wie unfertig Age of Conan noch ist. Was Grinding ist, sei hier kurz erklärt: Fehlt es an ausreichend Quests, um leveln zu können, ist der Spieler gezwungen, monoton und haufenweise Gegner (Mobs) zu erschlagen, um die nötigen Erfahrungspunkte zu sammeln.

Unser Questlog bleibt bis Stufe 42 jedoch stets gefüllt, hier sei angemerkt, dass Questgeber, sobald deren Auftrag vom Level her zu niedrig für Ihre Figur ist, nicht mehr als solche markiert sind. Trotzdem geben solche „grauen" Quests gut und gern 5.000 bis 6.000 Erfahrungspunkte. Es ist also mühseliger, Auftraggeber aufzuspüren, aber sie sind zumindest bis zu den Vierzigerstufen zur Genüge da.

In einem offenen Brief an die Community seitens Funcom ist von weiteren Verbesserungen die Rede, um Spielern, die schnell hohe Stufen erreichen, genug Questfutter zu geben.

Wer sich nun wundert, wieso wir trotz der genannten Fehler und trotz aller in Kästen oder im Testvideo beschriebenen Mängel viele hohe Werte in der Motivationskurve verzeichnen, dem legen wir einen einzigen Satz nahe: Age of Conan macht einfach viel Spaß.

Ob angesichts des funktionierenden Gruppenspiels mit erwachsenen Mitspielern, ob beim Erkunden und Kämpfen in den vielfältigen Landschaften – wir sind angetan vom frischen Wind im Genre, der in Hyboria zu spüren ist. Vielleicht ist es das, was knapp zwei Wochen nach Veröffentlichung für über eine Million verkaufte Exemplare sorgt, was Neugier und Hoffnung der Spieler weckt. Wir hoffen, dass die Entwickler es schaffen, Fehler und Mängel zu beseitigen, die man einem MMORPG in der Startphase verzeiht. Funcom hat es nun in der Hand, die Spieler auch auf Dauer für sich zu gewinnen. ❑

UNSER SPIEL SOLL BESSER WERDEN!

Auch wenn Age of Conan schon eine Menge Spaß macht, Funcom darf jetzt nicht nachlassen, um bestehende Mängel zu entfernen.

STEFAN WEISS WÜNSCHT SICH:

1. **Klassenbalancing** Gerade der PvP-Modus leidet derzeit noch darunter, Nahkämpfer haben das Nachsehen, während Magier und Fernkämpfer sich ins Fäustchen lachen.
2. **Gruppenmanagement** Schön, dass die winzigen Punkte auf der Minikarte sichtbaren Icons gewichen sind. Das reicht aber noch lange nicht – Teammitglieder gehören auf der kompletten Zonenkarte sichtbar gemacht. Schön wäre auch, wenn im Zuge der Gruppeneinladung alle Mitglieder in der gleichen Zoneninstanz landen würden.
3. **Rohstoffabbau** Wenn man stundenlang durch eine als Rohstoffabbaugebiet vermerkte Region latschen muss, um punktuell und mit viel Glück einmal einen Baum fällen oder Erz abbauen zu können, artet das in Frust aus. Funcom sollte sich Der Herr der Ringe Online zum Vorbild nehmen und Rohstoffe auf der Minikarte einblenden.
4. **Questüberarbeitung** Es laufen so viele schön gestaltete NPCs herum, während die Spieler sich lange in den gleichen grau-braunen Klamotten langweilen müssen. Es wäre schön, wenn Funcom die Questbelohnungen überarbeiten und attraktiver machen würde.



GROSSMAUL | Das Monsterdesign ist super, Biester wie dieser Yeti aus Cimmerien sind furchteinflößend – da zückt man blitzschnell das Schwert.



EIN TREUER FREUND | Charakter Korok von der Gilde „Die schwarzen Reiter" begleitete uns bei vielen Quests und lieferte Vorlagen für Bilder wie dieses.

DAS SAGEN DIE SPIELER

Was liegt näher, als die AoC-Spieler per Ingame-Chat zu befragen, was sie gut oder schlecht finden.

Fedey: „In Sachen Atmosphäre unschlagbar. Das Klassenbalancing ist für einen so jungen Titel schon ziemlich gut."

Azarael: „Schlimm finde ich falsche Übersetzungen im Spiel, das kann ziemlich verwirrend werden."

Raoden: „Bis auf die vorhandenen Bugs finde ich Age of Conan sehr gut."

Torti: „Der Rucksack ist viel zu klein!"

Drom: „Die Karte ist in Verbindung mit Quest-Management top. Alle Questziele und Gebiete sind eingezeichnet. Nerviges Suchen entfällt. Man kann Quests wirklich sehr schnell und effizient abarbeiten. Perfekt."

Korok: „Negativ aufgefallen sind einige Bugs, lange Laufwege, nicht abschließbare Quests und ein teilweise unkomfortables Gameplay."

Redgar: „Alles in allem wirkt das Kampfsystem sehr flüssig, man muss nur schauen, ob es mit höheren Levels dann nicht zu eintötig wird."

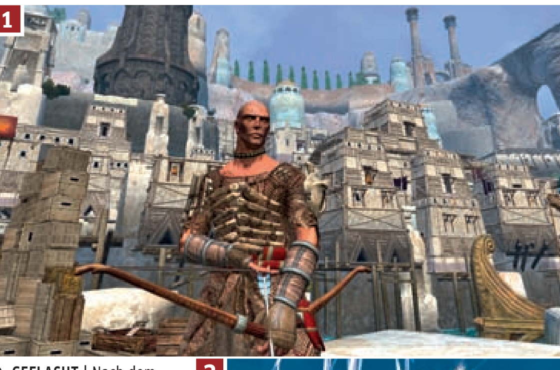
Drom: „Bugs führen im Moment noch zu Frust und dämpfen die Begeisterung nach dem tollen Einstieg. Mit ein bisschen Feinschliff wäre das Spiel noch soooo viel besser."

Korok: „Age of Conan ist mein erstes Online-Rollenspiel und hat mich trotz der Skepsis dem Genre gegenüber von Anfang an in seinen Bann gezogen."

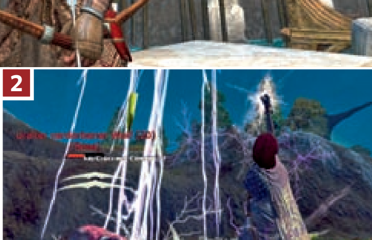
DAmado: „Für mich sind die größten Fehler bisher die schlechte bis gar nicht vorhandene Übersetzung von diversen Dingen und die fehlende Vertonung."

Torti: „Das ganze Spiel lief auf meinem Rechner in den höchsten Einstellungen flüssig. Ich habe einen Athlon 6000 mit 4 GB RAM und eine Geforce 8800GTS mit 320 MB RAM. Als Betriebssystem nutze ich Windows Vista Ultimate."

Drom: „Wenn sich auch ein einziges Mitglied meiner Gruppe im Kampf befindet, kann ich nicht mehr in den Schleichmodus wechseln, selbst wenn es 5.000 Kilometer entfernt in einer völlig anderen Zone kämpft. Bug oder Feature? Wie auch immer, das nervt mich."



▲ **GEFLASHT** | Nach dem großartig inszenierten Solospieler-Finale in Tortage sind wir bei unser Ankunft in Tarantia geplättet. Die Stadt ist großartig aufgebaut.

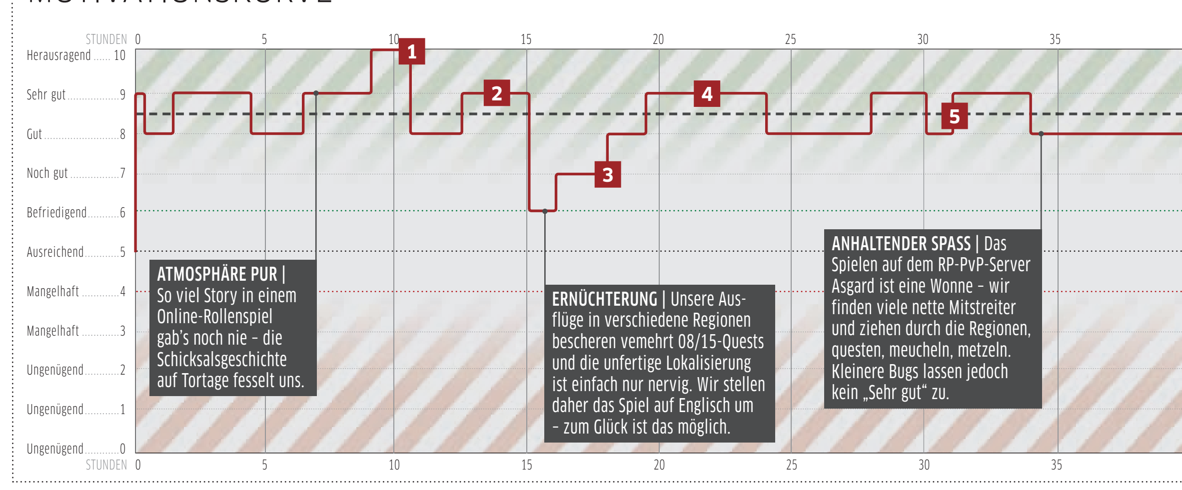


▶ **ABENTEUERLAND** | Die wilden Lande von Zelata sind lange Zeit unsere Heimat, stets finden wir neue Quests und Aufgaben, sodass wir recht flott im Level steigen.

▼ **GERN GENOMMEN** | Unsere Wahl, mit einem Vollstrecker Sets (eine der drei Priesterklassen) durch die Lande zu ziehen, zahlt sich aus. Die Klasse spielt sich gut, zu gut, möchte man sagen. Kräftig Schaden austeilen, Heilung verschaffen, Gegner lähmen, im PvP fast nicht totzukriegen – Klassenbalancing ist auf jeden Fall noch nötig.



MOTIVATIONSKURVE



MEINE MEINUNG |

Thomas Weiß



„Hassliebe zur Barbaren-Baustelle, bittersüß, bugbehaftet."

MMORPG-Premieren: voller Pannen. Da scheitern auch die „Uber"-Designer Blizzards, siehe **WoW**. Funcom gleicht solch unvermeidbares Übel clever aus, indem es in eine Barbarenwelt lädt, wie sie das Genre noch nie aufbot: Spieler wandern vom bunten Azeroth nach Hyboria ab, weil man ihnen dort Blut, Brüste, raue Sitten verspricht – und liefert, nachzulesen in Spiele-Charts. Wer drin ist, mag wahrscheinlich bleiben. Denn die Kämpfe bringt kein Konkurrenztitel physisch fühlbarer rüber. Ab Level 20 nerven vermehrt „Work in Progress"-Hürden. Einerlei. Fluchen und weiter im Levelwahn dieses optischen Kunstwerks.



▲ **BLICKFANG** | Das Design der Monster ist einfach gelungen. So muss das Gefolge eines Nekromanten aussehen, glibberig und eklig!



▶ **NACHBESSERN** | Gegenstände lassen sich automatisch vergleichen, bloß rutschen die Infotexte manchmal aus dem Bild.

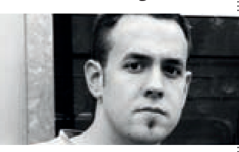


▲ **KANALARBEITER** | In den Abwässern Tarantias gilt es, eine Prinzessin zu befreien. Am Ende staunen wir nicht schlecht und schmunzeln …

▶ **FETTER BOSS** | Zum ersten Mal in der Instanz Heiligtum der brennenden Seelen – tolle Atmosphäre!

MEINE MEINUNG |

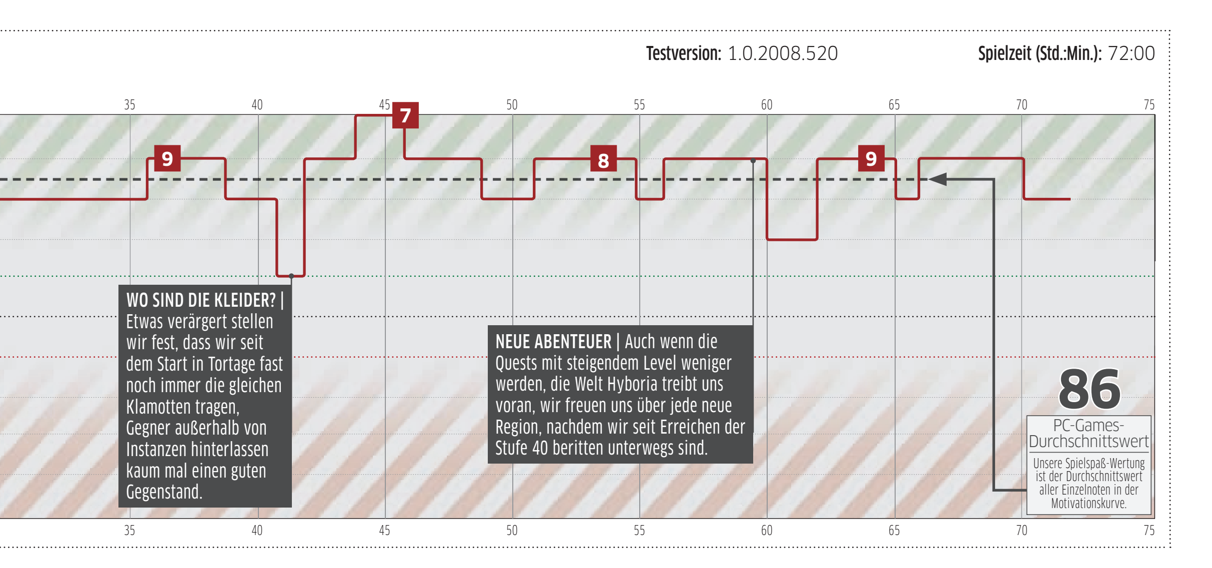
Sebastian Thöing



„Age of Conan ist mein World of Warcraft."

Dank der Destiny-Quests zog mich das Spiel die ersten 19 Levels lang regelrecht in seinen Bann. Bis Stufe 41 – mein aktueller Stand – macht es unheimlich viel Spaß. Allerdings kann man die bisherigen Fehler nicht schönreden. Hier muss Funcom noch einiges tun. Wenn die Entwickler das und den noch maroden High-Level-Content in den Griff bekommen, könnte **Age of Conan** für mich das werden, was **World of Warcraft** für andere ist: ein traumhaftes Spiel.

Testversion: 1.0.2008.520 **Spielzeit (Std.:Min.):** 72:00



WO SIND DIE KLEIDER? | Etwas verärgert stellen wir fest, dass wir seit dem Start in Tortage fast noch immer die gleichen Klamotten tragen, Gegner außerhalb von Instanzen hinterlassen kaum mal einen guten Gegenstand.

NEUE ABENTEUER | Auch wenn die Quests mit steigendem Level weniger werden, die Welt Hyboria treibt uns voran, wir freuen uns über jede neue Region, nachdem wir seit Erreichen der Stufe 40 beritten unterwegs sind.



◀ **HAMMERHART** | Zusammen mit einem Bärenschamanen als Spielpartner räumen wir fachgerecht mit unseren Gegnern auf – ein herrlich anzusehendes Geschnetzel.

▼ **FORTSCHRITT** | Die Ausrüstung wird besser, das Kampfgefühl intensiver, druckvoller. Die dabei fehlende Komplexität stört uns nicht, zu sehr sind wir in der Welt gefangen.

MEINE MEINUNG |

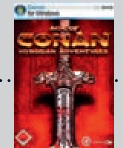
Stefan Weiß



„Diese Spielwelt verdient es einfach, poliert zu werden!"

Ich stimme mit den vielen Meinungen, die ich im Ingame-Chat sammeln konnte, überein: „**Age of Conan** macht einfach viel Spaß, ist aber längst kein fertiges Spiel." Funcom soll es jetzt bitte, bitte nicht versaubeuteln und für ordentliche Nachbesserung sorgen. Auf keinen Fall darf man sich auf den Lorbeeren der bislang verkauften Spiele-Exemplare ausruhen. Wenn Sie den Test lesen, sind vielleicht schon etliche der erwähnten Fehler behoben, sind 30 Tage freie Spielzeit um. Erst dann wissen wir, wie viele Spieler bereit sind, monatliche Gebühren für die wohl tollste Fantasy-Baugrube der Onlinewelt zu zahlen.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES



Ca. € 50,-
23. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Funcom
Titel vom selben Entwickler: Anarchy Online | Dreamfall
Publisher: Eidos
Sprache (Untertitel): Beides multilingual, per simpleconfig.exe einstellbar
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grandiose Weitsicht und schöne Figuren, gepaart mit üblen Clippingfehlern und matschigen Texturen am Boden
Sound: Hervorragender Soundtrack und gute Soundeffekte. Die englische Sprachausgabe ist der deutschen überlegen
Steuerung: Die Kampfsteuerung ist simpel und schnell erlernt, das Aktivieren der eigenen Verteidigung (Schilde) dagegen ist Krampf

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 25 Server, davon zehn PvE, neun PvP, zwei Culture-PvP, ein RP-PvE und drei RP-PvP
Zahl der Spieler: Pro Server maximal rund 20.000 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 4400+, Geforce 7600 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6850/Athlon X2 6400+, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Dick und rot prangt der USK-Sticker auf der Verpackung. In keinem anderen Online-Rollenspiel klatscht so viel Blut auf Boden und Monitor. Spezielle Manöver (Fatalities, fünf davon fehlen in der deutschen Version) sorgen für abgetrennte Köpfe.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Systemabstürze gab es selten. Bei hohem Spieleraufkommen störten mitunter massive Lags.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großartige Rollenspielwelt mit viel Atmosphäre
- ➕ Sehr schöne Charaktererstellung
- ➕ Cool designte Monster
- ➕ Ein Kampfsystem, das einem das Gefühl gibt, richtig nahe am Geschehen zu sein
- ➕ Das Spiel besitzt mehr als genügend Spielspaß, um (noch) vorhandene Fehler zu verzeihen.
- ➖ Zu schnell hat man die besten Kombos raus und drückt stupide auswendig gelernte Schnelltasten.
- ➖ Unvollständige Lokalisierung und teils schlechte Übersetzung
- ➖ Vieles wirkt noch unfertig und bedarf der Nachbesserung.

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 86

Von: Felix Schütz

Ein Episodenspiel, das keine Preise gewinnen wird. Außer für den längsten Spieletitel aller Zeiten.



COMIC | Dialoge laufen stilecht in solchen Fenstern ab.

SIMPEL | Das rundenbasierte Kampfsystem ist übersichtlich, aber ohne taktischen Anspruch.

Penny Arcade Adventures: Episode One

Unser Layouter ging ohnmächtig in die Knie, als er diese Seite übernahm. Er sah sich nämlich mit der (unschaffbaren) Aufgabe konfrontiert, den kompletten Titel von Hotheads Episodenspiel unterzubringen. Dieser lautet: Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness – Episode One.

Der beliebte Webcomic Penny Arcade schickt seine beiden Hauptfiguren ins Rennen: die Helden Tycho Brahe und Jonathan Gabriel (wer das Phänomen noch nicht kennt: www.penny-arcade.com ansurfen). Der Spieler wird durch eine dritte Hauptfigur repräsentiert, die er sich zusammenbauen darf. Das Heldengrüppchen ballert, hackt und prügelt sich durch eine absurde Handlung. Eine, die mit Robotern namens „Fruit Fuckers" beginnt, welche ihren Sexualtrieb ungehemmt am nächstbesten Stück Obst ausleben. Ja: Der Humor ist ziemlich derb.

Wie in einem Adventure lenkt man die Party durch Straßen und Hinterhöfe, vergeblich auf der Suche nach Herausforderung: Meist muss man nur wahllos Mülltonnen und Personen anklicken, sei es um Items einzusacken oder um witzige, aber zu lang geratene Dialoge in Textform abzuspulen. Wenn es zum Kampf kommt, wechselt das Spiel in einen rundenbasierten, simplen Taktik-Modus. Hier wählt man nacheinander Attacken aus, wirft statusverändernde Tränke ein oder bricht sich beinahe die Finger, weil manche Spezialattacken wildes Hämmern auf die Leertaste erfordern. Siege bringen zwar Erfahrungspunkte und Levelaufstiege, aber weil man keinerlei Freiheiten bei der Charakterentwicklung hat, fehlt es auch da schnell an Abwechslung. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Zu oberflächlich und simpel, um richtig zu begeistern."

Da Penny Arcade Adventures ein Episodenspiel ist, ruhen meine Hoffnungen auf der zweiten Folge – die erste ist nämlich noch kein Überflieger. So schön die Idee, ein Rollenspiel mit Taktik- und Adventure-Elementen zu vermixen, auch ist, es fehlt einfach an Spieltiefe. Ich will meine Helden selbst ausrüsten und weiterentwickeln dürfen, will selbst entscheiden, ob ich lieber coole oder fingerfeindliche Spezialattacken lernen will. Immerhin, das Fundament ist da: Vor allem die stilvolle Grafik und der meist großartige Sound verdienen Lob.

1

GEBURTSSTUNDE | Der Charaktereditor ist zwar höchst simpel, spuckt dafür aber Helden aus, die ebenso gut aus dem Comic stammen könnten. Schön!

2



UPGRADES | Das Mädchen baut die (vorgegebenen) Waffen der Helden in drei Stufen aus – mehr Einfluss hat der Spieler nicht auf die Party-Entwicklung.

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS: EPISODE ONE

Ca. € 13,-
21. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Hothead Games
Titel vom selben Entwickler: Deathspank (angekündigt)
Publisher: Hothead Games
Sprache (Untertitel): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gelungener Comic-Stil, der geschickt 2D-Sequenzen mit 3D-Grafik verbindet. Effekte und Texturen sind nicht zeitgemäß.
Sound: Wenig, dafür aber sehr gute englische Sprachausgabe. Prima Soundeffekte und hochwertige, orchestrale Musik, die in manchen Momenten aber auch nerven kann.
Steuerung: Unkomplizierte Maus-Bedienung wie in einem Adventure. Spezialattacken in Kämpfen erfolgen über Tastatureingaben, die teilweise gutes Timing, aber auch krampfhaftes Tastenhämmern erfordern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

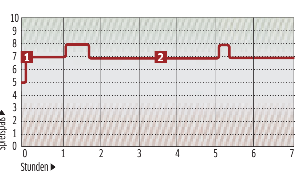
Minimum: P4 1,8 GHz/Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, Radeon 9500/ Geforce FX 5200
Empfehlenswert: P4 3 GHz/Athlon XP 3000+, 1 GB RAM, Radeon X800/ Geforce 6600 GT

JUGENDEIGNUNG

Penny Arcade Adventures ist nicht offiziell in Deutschland erschienen und daher nicht von der USK geprüft. Die comicartige Gewalt ist durchaus blutig, aber nie ernst zu nehmen: Finishing-Moves lassen Pixelmenschen zerplatzen, Bluteffekte sind häufig zu sehen. In Dialogen wird geflucht, der Humor ist von derber Handschrift geprägt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Hierzulande ist das Spiel nur online über www.playgreenhouse.com als englischsprachige Download-Version erhältlich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungener, cooler Comic-Stil
- ➕ Interessanter Genre-Mix
- ➕ Günstiger Preis
- ➖ Wenig Spieltiefe in allen Bereichen
- ➖ Übertriebenes Button-Mashing bei manchen Spezialattacken
- ➖ Nerviges Absuchen von Kisten
- ➖ Lange Dialoge ohne Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 500€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.

5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 31.07.08.





15,4" WXGA Glare Type Display

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

799,- € oder Finanzkauf [2)] ab 15€/mtl.

Art-Nr. 4653

Inklusive Windows Vista® Home Premium 858,99



15,4" WXGA Glare Type Display

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2410 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

499,- € oder Finanzkauf [2)] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4657

Inklusive Windows Vista® Home Premium 558,99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2410 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, HDMI, 1x IEEE1394, 56k Modem, 5.1 Sound, 3x USB, 5in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

599,- € oder Finanzkauf [2)] ab 11€/mtl.

Art-Nr. 4656

Inklusive Windows Vista® Home Premium 658,99



15,4" WXGA + Digitales Front Display

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5750 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk
- Front Multimedia Display – Genießen Sie Ihre Lieblings MP3, lesen Sie Ihre Emails und vieles mehr bei geschlossenem Notebook

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 4x USB, 56k Modem, Wireless LAN, Gigabit LAN, Bluetooth, HDMI, 1x IEEE1394, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

699,- € oder Finanzkauf [2)] ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4655

Inklusive Windows Vista® Home Premium 758,99



17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 Ghz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GT
- DVD-Brenner Laufwerk

Intel Centrino – Leistung zum Mitnehmen

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 4x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, Li-Ion Akku

1399,- € oder Finanzkauf [2)] ab 26€/mtl.

Art-Nr. 4654

Inklusive Windows Vista® Home Business 1518,99



Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:





VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Dieses Top Game erhalten Sie zu jedem[3] bestellten PC-System & Notebook GRATIS!

[3]gilt nur bei PC-Systemen mit Grafikkarte ab 339,-€ & Notebooks ab 549,-€

AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® NF-M2SV
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

399.- € oder Finanzkauf [2] ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4614

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99

Intel® Core™2 Duo E7200



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7200 (2x 2.53 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4636

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99

Intel® Core™2 Duo E8200



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8200 (2x 2.66 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IP35P
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

699.- € oder Finanzkauf [2] ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4610

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

Intel® Core™2 Quad Q6700



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IP35P
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.- € oder Finanzkauf [2] ab 15€/mtl.

Art-Nr. 4595

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

Intel® Core™2 Quad Q9300



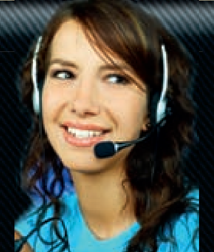
- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9300 (4x 2.5 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

949.- € oder Finanzkauf [2] ab 18€/mtl.

Art-Nr. 4639

Inklusive Windows Vista® Home Premium 928.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

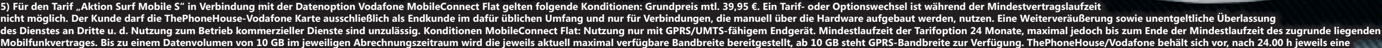
Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 500€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de



4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.



5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 31.07.08.



Intel® Core™2 Quad Q9450

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1269.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4658

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99



Intel® Core™2 Quad Q9300

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9300 (4x 2.5 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1149.- € oder Finanzkauf 2) ab 21€/mtl.

Art-Nr. 4641

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1298.99



Intel® Core™2 Quad Q9450

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® AB9 Quad GT
- Festplatte: 1500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB ATI Radeon® HD3870 X2 DDR4
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8xSATA/Raid, Front USB

1549.- € oder Finanzkauf 2) ab 29€/mtl.

Art-Nr. 4578

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1698.99

Intel® Core™2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

2899.- € oder Finanzkauf 2) ab 55€/mtl.

Art-Nr. 4411

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3048.99



Intel® Core™2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC1066
- Mainboard: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i SLI)
- Festplatte: 2000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 20xDL Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3299.- € oder Finanzkauf 2) ab 62€/mtl.

Art-Nr. 4519

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3348.99





Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



▼ **ZIELHILFE** | Beim Werfen von Gegenständen wird dieser Pfeil eingeblendet. Das Item fliegt danach in Zeitlupe und lässt sich leicht mit der Pistole treffen. Praktisch!

▶ **VERSENGT** | Alle Feinde reagieren allergisch auf Feuer – dieser Bossgegner schluckt naturgemäß gleich mehrere Treffer.



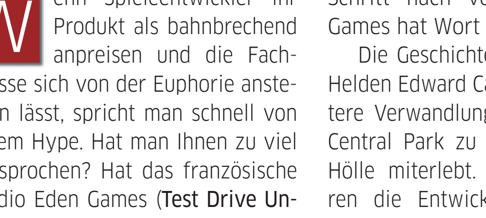


▼ **SCHOCKMOMENT** | Nicht mal die Levelarchitektur bietet hier Deckung – versteckt sich Carnby hinter einer Säule, reißt das bärenstarke Vieh sie kurzerhand heraus.



GEWINNSPIEL
auf Seite 10

Alone in the Dark



Von: Felix Schütz

So rasant, ambitioniert und innovativ war ein Action-Adventure schon lange nicht mehr. Und doch: Es hapert an Banalem.

Wenn Spieleentwickler ihr Produkt als bahnbrechend anpreisen und die Fachpresse sich von der Euphorie anstecken lässt, spricht man schnell von einem Hype. Hat man Ihnen zu viel versprochen? Hat das französische Studio Eden Games (**Test Drive Unlimited**) es übertrieben, als es seine innovativen Ideen bewarb?

Die simple Antwort: nein. **Alone in the Dark** ist mehr als nur ein sehr gutes Action-Adventure – es bringt das Genre einen deutlichen Schritt nach vorne. Denn Eden Games hat Wort gehalten!

Die Geschichte erzählt von dem Helden Edward Carnby, der die düstere Verwandlung des New Yorker Central Park zu einem Vorhof der Hölle miterlebt. Filmreif inszenieren die Entwickler ihre bluttriefende Handlung, arbeiten gekonnt mit rasanten Schnitten, wilden Kameraschwenks, Tiefenunschärfe und eindrucksvoller Lichtregie. Die Technik leistet wertvolle Beiträge: Da betrachtet man einfache Spielfiguren plötzlich als „virtuelle Schauspieler", wenn sich ihre detailreich texturierten Gesichter zum Spiegelbild von Trauer, Entsetzen oder nackter Panik verziehen. Auch werden englische Stimmtalente aufgefahren, die locker das Niveau einer guten Filmproduktion erreichen. Deutsche Sprachausgabe ist zwar ebenfalls wählbar, klingt aber deutlich schlechter – zum Glück bietet **Alone in the Dark** fünf Sprachen an.

Nicht nur ihre Inszenierung, sondern auch die Struktur der Handlung erinnert an Filme, genauer: an TV-Serien. Das Spiel ist in acht Kapitel

INTELLIGENTES RÄTSELDESIGN

Die meisten Knobelaufgaben in Alone in the Dark sind clever ausgetüftelt. Hier ein Beispiel:

Carnby steht vor einer verschlossenen Tür. Hinter ihr liegt ein Nest, aus dem kleine Krabbelmonster schlüpfen. Um voranzukommen, muss das Nest weichen.



1. **ANLOCKEN** | Das kleine Biest labt sich an dieser Blutpfütze, rennt zwischendurch aber immer wieder zum Nest zurück.



2. **BASTELN** | Wir kombinieren eine Plastikflasche Alkohol mit Klebeband. Diese Bombe pappen wir an das ahnungslose Vieh.



3. **ZÜNDELN** | Unser Trick: Die Flasche durchbohrten wir zuvor mit einem Messer, dadurch zieht sich die brennbare Alkoholspur bis zum Nest – das Feuerzeug erledigt die weitere Arbeit.

VERSPROCHEN IST VERSPROCHEN!

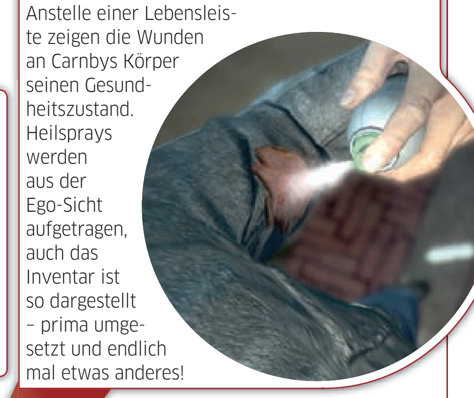
Eden Games schien sich vor lauter Innovationen – technisch wie spielerisch – etwas zu übernehmen. Doch Pustekuchen – alle angekündigten Features sind drin und sie funktionieren.



ITEMS KOMBINIEREN Spraydosen mit dem Feuerzeug benutzen, Leuchtstäbe mit Klebeband umwickeln, brennbare Alkoholspuren legen – zwar gibt es nicht viele verwendbare Items, doch diese wenigen verhalten sich realistisch und beherrschen einen Großteil des Gameplays. Das freut vor allem Adventure-Fans.



GLAUBHAFTE PHYSIK Auch wenn nicht ganz die Klasse eines **Half-Life 2** erreicht wird: Alles verhält sich physikalisch korrekt, ein Segen für kreative Rätsel. Hier muss Carnby etwa Leichen in die Ecke eines wankenden Busses zerren, um ein Gegengewicht herzustellen.



INNOVATIVE BILDSCHIRMANZEIGEN Anstelle einer Lebensleiste zeigen die Wunden an Carnbys Körper seinen Gesundheitszustand. Heilsprays werden aus der Ego-Sicht aufgetragen, auch das Inventar ist so dargestellt – prima umgesetzt und endlich mal etwas anderes!



REALISTISCHES FEUER Wenn etwas brennen kann, brennt es auch! Feuer ist die wichtigste Waffe des Spielers und in vielen Situationen ein echter Lebensretter – schön, dass die Entwickler das Element so glaubhaft umgesetzt haben.

MANIPULIERBARE AUTOS Im Cockpit von Autos schließt Carnby Drähte kurz, durchsucht das Handschuhfach, rutscht auf Wunsch sogar auf den Rücksitz oder stellt das Radio an – vieles davon braucht man nicht, doch das Mittendrin-Gefühl dieser Szenen ist verblüffend.

gegliedert und erzählt die Ereignisse einer einzigen Nacht – inklusive dramatischer Enthüllungsmomente und „Was bisher geschah"-Rückblenden beim Laden eines Spielstandes. So etwas gab es bislang noch nicht.

Action oder Adventure – zu beiden Genres sollte man sich verbunden fühlen, will man **Alone in the Dark** genießen. Als Carnby absolviert man ebenso viele Kämpfe wie Rätsel und nutzt dabei die fantastisch interaktive Umgebung aus. Die meisten Objekte und Oberflächen werden nämlich physikalisch korrekt berechnet, was bedeutet: Sie verhalten sich realistisch. Flammen springen auf brennbare Objekte über, metallische Türen verbeulen bei schweren Treffern, Kabel und Seile schwingen glaubwürdig hin und her. Das ist wichtig, da man oft Gegenstände packen und umherschleudern muss: Eine fließende Bewegung mit der Maus oder dem Analogstick eines Gamepads genügt und Carnby lässt etwa eine Schaufel über seinem Kopf kreisen. Ein Klick oder eine schnelle Bewegung des Sticks und der Held schlägt zu.

Dieses System ist nett gedacht, nervt aber in der Praxis, vor allem im Nahkampf: Die Gegner, meist wieselflinke Zombies, hüpfen und prügeln so energisch, dass man sich schnell überfordert fühlt – egal ob mit dem Gamepad oder mit Maus und Tastatur. Selbst mit einem Schwert herumzufuchteln schüchtert Gegner nicht ein – um sie vollständig zu beseitigen, muss man sie in Brand stecken. Ein Problem, das man oft unter Druck löst: Schüttet man etwa eine Flasche hochprozentigen Alkohol auf dem Boden aus, erhält man zusammen mit einem Feuerzeug eine Brandfalle. Kombiniert man die Flasche hingegen mit einem Lappen, entsteht ein Molotowcocktail. Oder man gießt den Alkohol auf die oft spärlich verteilte Pistolenmunition – so erhalten die Geschosse eine Brandwirkung und lassen Gegner nach einigen Treffern verpuffen.

Besser gefällt dieser Realismus beim Lösen von Rätseln: Man erhellt sich den Weg mit brennenden Möbelstücken, nutzt Flammen, um hölzerne Hindernisse zu beseitigen, oder schwingt schwere Metallgegenstände, um Türen einzuschlagen.

Carnbys Inventar besteht aus den Innentaschen seiner Jacke. Beim Öffnen blickt er einfach – unheimlich stilvoll! – aus der Ego-Sicht an sich herunter. Der Platz hier ist arg begrenzt, das zwingt den Spieler zum Nachdenken: Nimmt man lieber ein Heilspray anstelle von Batterien mit, um so seine Wunden zu versorgen? Oder kombiniert man es mit einem Feuerzeug zum mächtigen Flammenwerfer? **Alone in the**



KINO-FEELING | Professionell inszenierte, angenehm kurze Cutscenes kurbeln die Spannung immer wieder an.



SPANNEND | Ein Bahn-Waggon droht über eine Klippe zu stürzen, Carnby klettert unter Zeitdruck hinauf – eine typische Spielszene.



QUICKTIME-EVENT | Wird der Held von einem Riss verschluckt, muss man hastig bestimmte Tasten hämmern – mit Tastatur eher nervig.

WUNDERBAR EKLIG | Eden Games' eigene Grafik-Engine leistet Erstaunliches: Viele Figuren protzen regelrecht mit Details.

KAMMERJÄGER | Am Zaun kleben hungrige Biester – Carnby röstet sie mit einem Stromkabel. Ein cooles, aber auch simples Rätsel.

FIRST PERSON | Geschossen wird ausschließlich aus der Ego-Sicht. Trotzdem ist **Alone in the Dark** kein Shooter!

BEHARRLICH | Gegner hopsen auch schon mal auf die Motorhaube – zu oft fühlt man sich im Park von Feinden bedrängt.

Dark lässt viele dieser spannenden Freiheiten und erzeugt so das Gefühl von „Survival Horror", Carnbys Kampf ums nackte Überleben. Das unweigerliche Ausmisten und Pflegen des Inventars ist deshalb ein wichtiger Teil des Spiels – das kann fordernd, aber auch nervig sein. Schade: Aufgrund des innovativen Inventar- und Item-Systems findet Edward keine weiteren Schusswaffen, denn mehr könnte er einfach nicht tragen. So tauscht er nur einmal seine Pistole gegen ein besseres Modell – das ist einfach zu wenig!

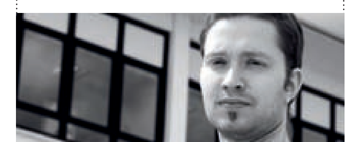
Frust entsteht, wenn Carnby bei einer seiner Kletterpartien oder im Kampf das Zeitliche segnet – ein klassisches Quicksave-System bietet Alone in the Dark nämlich nicht. Zwar darf man jederzeit speichern, doch merkt sich das Spiel nur den ungefähren Fortschritt. Wer stirbt, wird womöglich einige Minuten vor seinem Tod wiederbelebt und muss etwa eine knifflige Kampfszene inklusive nicht abzubrechender Zwischensequenz über sich ergehen lassen. Besonders frustrierend ist das bei zwei der drei „Rennsequenzen": Mit einem Auto prescht man etwa durch New York oder den Central Park, um einen herum mitreißend inszenierte Katastrophen mit zerberstendem Asphalt, Explosionen und dramatischer Musik. Szenen, die gewaltig in ihrer Stimmung, aber auch schwer zu meistern sind – beim ersten Versuch hat man kaum eine Chance. Selbst wer nur in den letzten Sekunden an den strengen Zeitlimits scheitert, landet wieder am Anfang der Szene – so ein Ärger!

Wie bei einer Film-DVD darf man sämtliche Kapitel des Spiels einfach überspringen, sollte man an einer Stelle mal nicht weiterkommen – ein nett gedachtes System, das jedoch wenig mehr als eine Ausrede für mittelmäßiges Balancing ist: Hier ist mal ein Rätsel schlecht erklärt, dort fällt ein Kampf zu schwer aus, an anderer Stelle verzweifelt man beim Autofahren – das vergrätzt speziell PC-Spieler, die wehleidig ihre angestammte Schnellspeichern-Taste anstarren.

Frustgefahr droht besonders in den letzten beiden Kapiteln. Anstelle von engen Levelschläuchen schickt Eden Games den Spieler hier durch den riesigen Central Park: ein grafisch grandios umgesetztes, frei erkundbares Gebiet, so weitläufig, dass man oft in Fahrzeugen unterwegs ist, um die Wege zurückzulegen. Eigentlich ein brillantes Erlebnis – gäbe es da nicht die zahllosen herumwandernden Gegner, die einem die Lust am Erkunden verderben. Am ärgerlichsten ist aber ein Rätsel im letzten Kapitel: Der Spieler soll eine magische Barriere überwinden. Die Aufgabe ist so schlecht erklärt, dass wir stundenlang durch den Park irrten. Solche Frustmomente vermag auch die tollste Innovation nicht auszugleichen – und deshalb kosten sie Wertungspunkte. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Trotz einiger Patzer: Meine Erwartungen wurden übertroffen."

Vor den Leuten von Eden Games habe ich einen irren Respekt, denn sie lösen sämtliche ihrer Versprechungen ein: Das innovative Inventar, die realistischen Fahrzeuge, ein erkundbarer Park, tolle Grafik, Episodenstruktur, Feuer, Physik, kombinierbare Items und vieles mehr – alles drin, alles funktioniert. Wow! Zwei Dinge jedoch drücken schmerzlich auf die Wertung: erstens die Steuerung, die weder mit Gamepad noch mit Tastatur vernünftige Nahkämpfe erlaubt. Zweitens das Speicherpunktesystem! Zu oft war ich frustriert, zu oft habe ich am PC die Quicksave-Funktion vermisst – ein solches Top-Spiel verdient Besseres.

GAMEPAD

Ein Xbox-360-Gamepad vermittelt das beste Spielgefühl in Alone in the Dark.



- ＋ Bildschirmanzeigen sind an das Xbox-Pad angepasst.
- ＋ Das Lenken von Fahrzeugen ist mit analogen Schultertasten angenehmer.
- ＋ Dank Zielhilfe präzises Schießen
- ＋ Praktischer Schnellzugriff auf Items
- ＋ Glaubhaftes Bewegungsgefühl beim Schwingen von Gegenständen …
- − … und daher mühsame Nahkämpfe
- − Überladene Tastenbelegung

MAUS & TASTATUR

Die Steuerung mit Maus und Tastatur birgt Nach- wie auch Vorteile.

- ＋ Simplere Nahkämpfe, da ein Klick die Bewegung des Analogsticks ersetzt
- ＋ Menüs komplett per Maus bedienbar
- ＋ Besseres Spielgefühl in der Ego-Sicht
- − Quicktime-Events schwer zu meistern
- − Mausrad wird nicht genutzt
- − Überladene Tastenbelegung
- − Schnellzugriff auf Items schlechter erreichbar als mit Steuerkreuz
- − Fummeliges Inventar





1 FESSELND | Der Einstieg könnte kaum packender sein: Der benommene Held wird Zeuge, wie die Wände um ihn herum wahllos Menschen zu verschlingen beginnen. Höhepunkt des Intros: In gigantischer Höhe krallt sich Carnby über New Yorks Straßen baumelnd an einen Vorsprung!



2 AUFREGEND | Das zweite Kapitel mixt gekonnt erste Kletter- und Kampfpassagen, immer noch durch spannende Cutscenes verknüpft. Gegen Ende rast der Spieler in einem Wagen quer durch New York, während die Stadt buchstäblich auseinanderbricht. Packend, aber auch frustig!



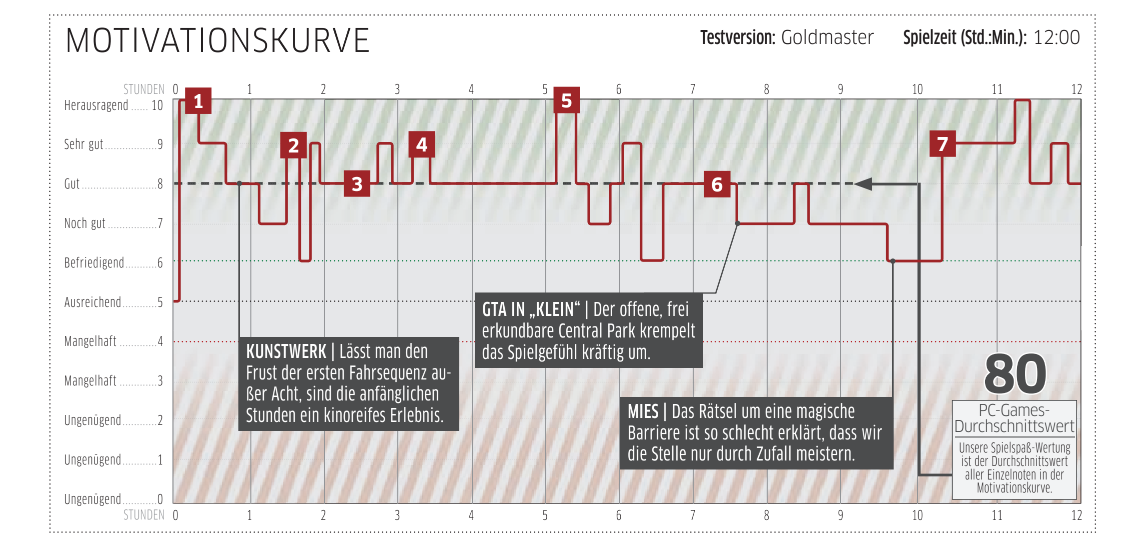
3 TÜFTELEI | Im dritten Abschnitt flüchtet der Held vor einem Angriff fliegender Bestien in eine Kanalisation. Hier löst man einige kreative Puzzles und freut sich über die unheimlich guten Lichteffekte. Am Schluss wartet der erste Ausflug in den frei erkundbaren Central Park.



4 PLAGE | Eine weitere Fahrsequenz – nicht so gelungen wie die erste – ist der Startschuss für Kapitel Nummer 4. Nach einem ersten leichten Bosskampf schlagen sich Carnby und seine Freundin Sarah bis zu einem Museum durch – ein schöner Tapetenwechsel mit neuen Gegnern und viel Spannung.



5 RETTUNG | Carnby eilt Sarah zu Hilfe, ihre Wiederbelebung findet in einem kleinen Minispiel statt. Danach wird es klasse: Erst lassen einige richtig gute Rätsel die Gehirnzellen rauchen, anschließend meistert man einen immer noch leichten, aber cool inszenierten Bosskampf. Großartig!





6 TEMPOWECHSEL | Nach dem reichlich unspektakulären sechsten Kapitel übertreiben es die Entwickler im siebten: Erst wartet eine bockschwere Kampfszene, danach schlägt man sich kreuz und quer durch den Central Park. Die offene Spielumgebung ist zwar einladend, lässt aber Tempo vermissen.



7 DAS FINALE | Wir verzweifeln beinahe an einem Rätsel, genauer: an seiner missverständlichen Beschreibung. Immerhin: Hat man den Park hinter sich gelassen, überraschen die Entwickler noch mal mit einer frischen Location, cleveren Rätseln und einer dritten, mitreißenden Fahrsequenz.

ALONE IN THE DARK



Ca. € 45,-
19. Juni 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Eden Games
Titel vom selben Entwickler: Test Drive Unlimited
Publisher: Atari
Sprache (Untertitel): Multilingual
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Exzellente Lichteffekte und detailreiche Texturen. Charaktere besitzen eine ausdrucksstarke Mimik. Schönheitsfehler wie verwaschene Hintergründe oder flackernde Schatten gleicht die Inszenierung locker aus. Nur 16:9-Darstellung, daher schwarze Balken am oberen und unteren Bildschirmrand.
Sound: Mittelmäßige deutsche Sprecher; die Stimme von Sarah klingt grässlich abgelesen. Die englische Sprachausgabe ist jedoch klasse. Der orchestrale Soundtrack unterstreicht das dramatische Geschehen perfekt.
Steuerung: Ein Xbox-360-Gamepad ist Maus und Tastatur vorzuziehen. Trotzdem sind beide Varianten überladen und in Nahkämpfen ungenau. Alle Tasten lassen sich frei belegen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E4300 / Athlon 64 X2 4200, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT / Radeon HD 2600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6750 / Athlon X2 6400+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS / Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

Alone in the Dark hat keine Jugendfreigabe. Meist kämpft man gegen entstellte Zombies, dabei wird geschossen, gestochen und geschlagen. Schleift man Leichen durch die Gegend, zieht man eine blutige Spur hinter sich her. Eine Szene erfordert es, einer Leiche den Arm abzuhacken, in zwei anderen sind Kopfschüsse deutlich in Zeitlupe zu sehen. Das Spiel ist komplett ungekürzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Auf unserem High-End-Testrechner lief das Spiel mit durchgängig 60 Frames pro Sekunde. Es gab keinen einzigen Absturz. Das Spiel verwendet den Securom-Kopierschutz, der eine Online-Aktivierung erfordert.

PRO UND CONTRA

- + Mitreißende Inszenierung
- + Oft gute, meist fantastische Grafik
- + Central Park als offene Spielwelt
- + Innovatives Inventar
- + Realistischer Umgang mit Items
- + Glaubhafte Physik(-Rätsel)
- + Manipulierbare Fahrzeuge
- − Saublödes Speichersystem
- − Frustrierendes Trial-and-Error
- − Nervige Nahkämpfe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Robert Horn

Er heißt Nero, trägt ein riesiges Schwert und verhaut Dämonen im Dutzend. Ein Traumjob für PC-Spieler?



FEUERTANZ | Der erste Endgegner ist gewaltig. Noch gewaltiger: Neros extrem lässiger Auftritt vor dem Kampf. Solche Szenen sind echte Glanzlichter.

Devil May Cry 4





Da könnte der Teufel heulen: Auf dem PC ist die Schnetzelserie rund um den obercoolen Dämonenjäger Dante und seinen Kampf gegen die dämonischen Horden eher unbekannt. Auf Konsolen dagegen gilt der weißhaarige Sprücheklopfer mit Schwert und Knarre als Kultfigur.

Teil 3 fand 2006 als erster Titel der Serie den Weg auf den PC, kam aber aufgrund der schlampigen Umsetzung gerade mal auf eine PC Games-Wertung von 68 Prozent. Ob der nun erscheinende vierte Teil das besser machen kann?

Ja, er kann. Und zwar gewaltig. Denn was **Devil May Cry 4** auf den Bildschirm brennt, ist ein Actionfeuerwerk von gehobener Schnetzelgüte. Kenner der Reihe werden zuerst verdutzt sein: Denn nicht mehr Dante steht im Mittelpunkt der Action, sondern ein junger Mann namens Nero, der seinem Vorgänger allerdings erstaunlich ähnlich sieht. Neros Fähigkeiten sind vielfältig. So ist der agile Held nicht nur ein guter Schwertkämpfer, sondern nutzt dazu noch einen Revolver und seine dämonische Hand, um Finsterlingen ordentlich in die Suppe zu spucken.

So ausgestattet, prügeln Sie sich durch 20 Abschnitte und erleben dabei eine erstaunlich mitreißende Geschichte. Herzstück dabei sind die atemberaubend choreografierten Zwischensequenzen, die selbst **Matrix**-Halbgott Neo mit einer Überdosis Energy-Drink nicht hinbekommen hätte. Über eine Stunde lang sind diese kinoreifen Filme, die bei Nichtkennern asiatischer Erzählkunst teilweise aber Stirnrunzeln produzieren dürften.

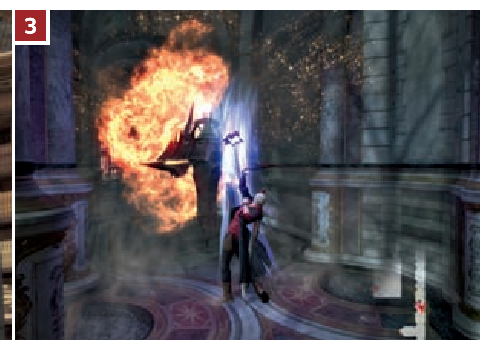
Genau diese Sequenzen bewegen dann auch zum Weiterspielen. Denn das eigentliche Spielprinzip ist recht spannungsarm: Die immergleichen Kämpfe beherrschen Sie nach kurzer Zeit perfekt, die wenigen Rätsel nerven höchstens aufgrund ihrer Undurchschaubar-



DUELL | Das Tutorial feiert **Devil May Cry 4** in einem Gefecht mit Alt-Held Dante ab. Ein gelungener Einstieg, der nach mehr schreit.

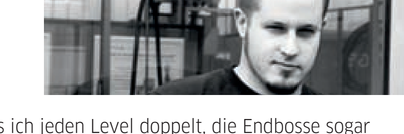


KINO | Immer wieder treiben Zwischensequenzen die Handlung voran. Wir merken schnell: Nero ist eine verdammt coole Sau.



BLINDGÄNGER | Es wird undurchsichtig: Wo müssen wir hin? Was ist zu tun? Minutenlang irren wir durch die Gänge des Schlosses.

MEINE MEINUNG | Robert Horn

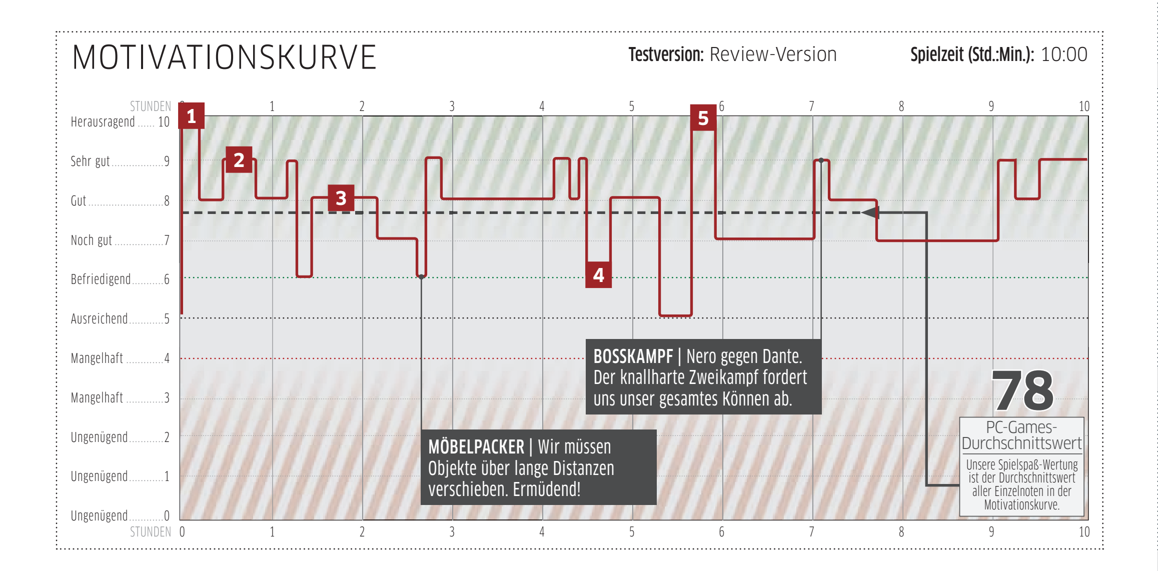


„Freudentränen für die Inszenierung, den Stock für das Leveldesign"

Ich steh auf diese übertrieben coolen Helden, die vollkommen absurd akrobatische Aktionen abziehen und dabei noch lässig in die Kamera grinsen. Deswegen haben Nero und Dante direkt einen Platz in meinem Spielerherzen. Cooler geht es wirklich nicht mehr. Die Sequenzen, mit denen die Entwickler ihre Helden in Szene setzen, fand ich schlicht grandios. Beim Rest hapert es dagegen leider ein wenig. Warum muss ich jeden Level doppelt, die Endbosse sogar dreifach abarbeiten? Da hätte **Devil May Cry 4** ruhig kürzer, dafür intensiver sein können. Manche Rätsel sind außerdem schon fast unverschämt fies, hilfreiche Tipps fehlen. Und so verbrachte ich einige Zeit mit Suchen und Fluchen anstatt mit Hüpfen und Hauen. Das kostet Wertungspunkte. Wer Bock auf Monsterklopfen hat, sollte trotzdem zugreifen.

MOTIVATIONSKURVE

Testversion: Review-Version **Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00



keit. Der Rest bleibt hüpfen, rennen und Sachen kaputt hauen.

Besonders aufreibend: Immer wieder besuchen Sie Abschnitte mehrfach. Das geht sogar so weit, dass Sie nach etwa der Hälfte des Spieles wieder durch sämtliche bereits erspielten Levels zurückirren – inklusive Endbosse! Auch wenn Sie dabei Dante und nicht Nero spielen: Das nervt! Ein Problem kommt noch hinzu: Die einzelnen Bereiche sind oft verwinkelt und bieten mehrere Ausgänge, Verirren ist leicht. Die spärliche Minikarte hilft dabei kein bisschen. Wo Sie entlangmüssen, finden Sie nur durch mühsames Suchen heraus.

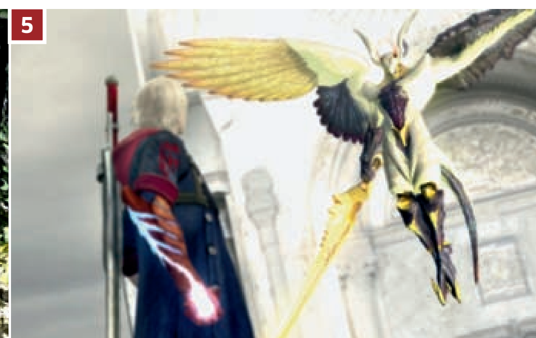
Bei Bosskämpfen dreht **Devil May Cry 4** dann wieder ordentlich auf: Die teils riesigen Monster, die Sie mit Nero (und dann noch einmal mit Dante, anschließend ein drittes Mal mit Nero …) auseinandernehmen, machen richtig Spaß. Ohne die richtige Taktik sind viele der Dämonen nämlich kaum zu besiegen. Außerdem haben sich die Entwickler beim Aussehen derselben wohl ebenfalls an Neos Energy-Drink-Vorrat bedient: Die Palette reicht von fleischfressenden Pflanzen mit Frauenkörpern bis hin zu engelsgleichen Riesen mit Dämonenhörnern.

Die Umsetzung der Konsolenfassung ist den Entwicklern ausnehmend gut gelungen. **Devil May Cry 4** ist weit von der Schlampigkeit eines (ungepatchten) **Resident Evil 4** entfernt. Die Grafik spielt auf sehr hohem Niveau, für Besitzer entsprechender Hardware wartet sogar eine Direct-X-10-Version. Licht- und Schattenspiele überzeugen ebenso wie die wunderschönen Schauplätze. Einzig bei der Steuerung empfehlen wir, auf bewährtes Konsolenwerkzeug zurückzugreifen. Zwar steuern Sie Nero auch mit der Tastatur bequem durch Burgen, Dschungel oder Minen, richtiges Schnetzelfieber kommt allerdings nur mit einem Gamepad auf.

Devil May Cry 4 ist eine echte Empfehlung für actionorientierte Spieler, die die vorangegangenen Teile bereits kennen und schätzen. Auch wer sich am repititiven Spielprinzip und einigen frustig-nervigen Stellen nicht stört, bekommt ein richtig gutes Haudrauf-Spiel der alten Schule auf dem PC. ❑

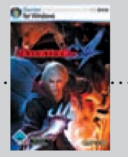


DEVIL MAY CRYSIS | Einen Dschungel hätten wir nicht erwartet. Obwohl gut aussehend, ist dieser Level ebenso unübersichtlich wie der vorher.



GRANDIOS | Der Kampf mit dem Dämonen Angelo gehört zu den besten des Spiels: toll inszeniert, spannend und fordernd. Warum passt der Rest nicht?

DEVIL MAY CRY 4



Ca. € 40,-
31. Juli 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Capcom
Titel vom selben Entwickler: Lost Planet | Chaos Legion
Publisher: Capcom
Sprache (Untertitel): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Charakteranimation zum Zungeschnalzen (etwa wundervolle weibliche Charaktere mit, äh, lebensechter Anatomie), stimmungsvolle Levels und Monster
Sound: Passende englische Sprachausgabe, dazu treibender Electro-Metal oder orchestrale Klänge: vorbildlich!
Steuerung: Sowohl Maus und Tastatur als auch Gamepad möglich; nur mit Letzterem anständig spielbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3,4 GHz/Athlon 64 3500+; Geforce 7600 GT/ HD 2600 XT; 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6550/ Athlon 64 X2 6000+; Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870; 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Die Schwertkämpfe sind teilweise recht blutig. So werden an manchen Stellen Gegner durchbohrt oder mit allerlei Waffen aufgespießt. Im Mittelpunkt steht diese Gewalt aber selten, es geht um schnelle Reaktion und die passende Taktik zur richtigen Zeit. Dennoch: Wo Schwert und Schusswaffe die Hauptargumente darstellen, fließt Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Testversion, die wir von Capcom zugeschickt bekommen haben, lief in den zehn Stunden Test fehlerfrei. Einzig im Konfigurationsmenü vor Spielstart, in dem Sie die Gamepad-Steuerung einstellen, hängte sich das Spiel auf, sobald wir uns die Knopfbelegung ansehen wollten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Übertriebene, aber geniale Zwischensequenzen
- ➕ Spannende Bosskämpfe
- ➕ Coole Hauptdarsteller
- ➕ Überzeugende englische Sprachausgabe
- ➕ Vorhersehbare, aber dennoch spannende Story
- ➕ Erlern- und aufrüstbare Fähigkeiten für Nero und seine Waffen
- ➖ Misslungenes Leveldesign: Sie betreten immer wieder die gleichen Abschnitte.
- ➖ Auf Dauer langweilige Kämpfe
- ➖ Unlogische Rätsel treiben den Spieler zur Verzweiflung.
- ➖ Schwierige Hüpfpassagen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Robert Horn

Die peitschenschwingende Filmlegende erlebt auf dem PC die Wiedergeburt. Aus Plastik.



DENKWÜRDIGE MOMENTE | Oben: Indiana Jones, erster Teil. Sie erinnern sich an den Säbelschwinger?
Links: Indiana Jones, zweiter Teil. Sängerin Willie bekommt „Affenhirn auf Eis". Mahlzeit!
Unten: Indiana Jones, dritter Teil: In Venedig legt sich Indy mit den Gralswächtern an.





Lego Indiana Jones





Er war lange vor Lara Croft da. Überhaupt war die eh nur eine billige (wenn auch ansehnliche) Kopie des Originals. Für eine ganze Generation gibt es nur einen wahren Superstar unter den Archäologen. Sein Name: Dr. Henry Jones Junior, besser bekannt als Indiana Jones.

Nachdem die Entwickler mit Lego Star Wars schon einmal gezeigt hatten, wie witzig es sein kann, mit knuffigen Legomännchen durch bekannte Kulissen zu stapfen, setzen sie dieses Mal erneut auf Filmklassiker. Mit Indiana Jones und seinen Freunden hüpfen, rätseln und kloppen Sie sich durch alle drei Filme. Teil 4, der zurzeit in unseren Kinos läuft, ist nicht vertreten. Das Spielprinzip von Lego Star Wars ist dabei nahezu identisch geblieben. Sie ziehen mit bis zu vier Spielfiguren durch quietschbunte Plastik-Nachbauten bekannter Indy-Schauplätze. Dort gilt es dann, Münzen zu sammeln, diverse Gerätschaften zusammenzubauen und Schalter umzulegen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen.

Zwar macht die Suche nach dem Lösungsweg zu Beginn noch viel Spaß, doch spätestens nach ein paar Stunden zerren manche Suchspielchen an den Nerven der Spieler wie Indys Peitsche am Hals seiner Widersacher. An einigen Stellen werden Sie elend lang nach einer Lösung suchen, denn Hinweise, was als Nächstes zu tun ist, gibt es kaum. Dennoch sind einige der Kopfnüsse witzig gemacht: Beispielsweise muss sich Indy ab und zu die Mütze eines Gegners aufstülpen, um so Wachposten zu täuschen.

Hinzu kommt, dass jede Spielfigur individuelle Fähigkeiten hat, die Sie sinnvoll einsetzen müssen. Weibliche Legomänn ... frauchen etwa springen besonders hoch, während sich nur Indiana Jones per Peitschenhieb über gähnende Abgründe schwingen darf. Für Ab-



RAUFBOLD | Zu Beginn retten wir Marion vor den Lego-Schergen und lösen die ersten Rätsel. Auch ein erster Endgegner wird geprügelt.



KNOBEL-INDY | Um an die Bundeslade zu gelangen, müssen wir diverse Rätsel lösen. Das kann mitunter nerven.



MECHANIKER | Sogar mit Autos rasen wir durch manche Levels. Aber: Das Ding müssen wir vorher erst selbst zusammenbauen.

MEINE MEINUNG | Robert Horn

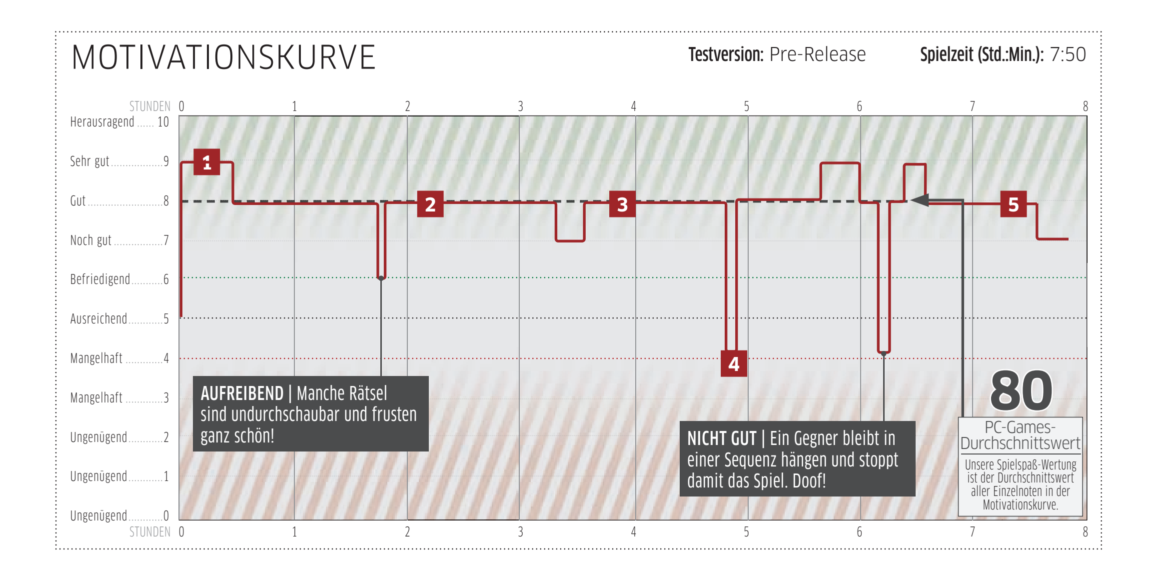


„Der Mann mit der Peitsche rockt. Obwohl er aus Plastik ist."

Für mich gehören die **Indiana Jones**-Filme zum Kulturgut meiner Generation, den vierten Teil einmal ausgenommen. Deswegen bin ich ehrlich beeindruckt, mit welcher Liebe sich die Entwickler von Traveller's Tales des Themas angenommen haben. Wer die Filme kennt, wird sich köstlich amüsieren. Denn alle bekannten Schauplätze und Szenen sind in Legoform im Spiel zu finden und toll umgesetzt. Abseits des vielgepriesenen Humors bleibt nur ein gutes Hüpf-und-Puzzle-Spiel mit einigen nervigen Passagen. Denn meist wiederholen sich die zu erledigenden Aufgaben recht schnell, Routine stellt sich ein. Teils sind die Rätsel aber derart knackig, dass ein Weiterkommen eine Frage von Stunden werden kann. Trotzdem: Wer **Lego Star Wars** mochte, kann hier bedenkenlos zugreifen. Einmal Affenhirn auf Eis, bitte!

MOTIVATIONSKURVE

Testversion: Pre-Release **Spielzeit (Std.:Min.):** 7:50



wechslung sorgen die Ängste der Spielfiguren, die ab und an zum Umdenken zwingen. Indiana etwa hat tierisch Angst vor ...? Schlangen, das wussten Sie. Eine Grube voller zischelnder Reptilien ist somit ein unüberwindbares Hindernis für Dr. Jones.

Der Humor, der in **Lego Indiana Jones** an jedem Klotz zu finden ist, bleibt größtenteils der motivierende Faktor, um die teils komplizierten Abschnitte zu meistern. Jede Zwischensequenz ist gespickt mit augenzwinkerndem Slapstick, der Kennern der Filme mehr als nur ein breites Grinsen entlocken wird. Die Legomännchen nehmen die Vorlage so gekonnt auf die Schippe, dass es eine Freude ist. Sollten Sie die **Indiana-Jones**-Trilogie allerdings nicht gesehen haben, werden Sie für die umzusammenhängenden Schnipsel bestenfalls einen verständnislosen Blick übrig haben.

Nachdem alle drei Filme gemeistert sind, ist **Lego Indiana Jones** noch lange nicht zu Ende. Jeder Abschnitt lässt sich im Freien Modus mit selbst erstellten Charakteren erneut erkunden, um alle verbliebenen Schätze zu bergen. Oder Sie starten den Koop-Modus und hüpfen gemeinsam mit einem Freund durch die Abenteuer.

Leider ist der Plastik-Indy nicht fehlerfrei: So stört öfters die störrische Kamera, die Sie kaum selbst bewegen dürfen, oder KI-Gegner, die ihren Weg nicht finden. In zwei Fällen mussten wir deshalb das Spiel neu laden. Dem echten Indiana Jones wäre das nie passiert. ❑

KULTURGUT

Im Kino läuft gerade Teil 4, doch für Liebhaber sind die ersten drei Filme die wahren Meisterweke:

1981 kam **Jäger des verlorenen Schatzes** in die Kinos und sorgte für weltweite Indy-Euphorie. Er spielte 384 Millionen Dollar ein und erhielt vier Oscars. Unter anderem für die Rolle des Dr. Jones vorgesehen: Nick Nolte und Tom Selleck. Als schließlich 1984 **Indiana Jones und der Tempel des Todes** startete, spaltete sich die Fan-Gemeinde. Für die einen ist es der beste, für die anderen der schlechteste Indy-Film. Vollendet wird die Abenteuerreihe schließlich 1989 von **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug**. Hier sahen die Zuschauer zum ersten Mal Indy als Jugendlichen und seinen Vater.

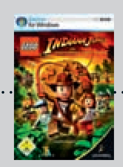


HINDERNIS | Der Kampf auf der Brücke ist schwer zu durchschauen. Zu allem Überfluss ist die Szene auch noch fehlerhaft. Wir müssen neu laden.



FINALE | Das Ende des dritten Abschnitts ist wie im Film. Mit dem Unterschied, dass Jones Senior sein Pferd auf dem Rücken trägt.

LEGO INDIANA JONES



Ca. € 30,-
6. Juni 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Traveller's Tales
Titel vom selben Entwickler: Lego Star Wars 1 + 2 | Lego Batman | Transformers: The Game
Publisher: Lucas Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knuffiger Plastik-Look, der dennoch gut die Optik des Films einfängt
Sound: Natürlich mit passender Filmmusik; ansonsten hören Sie kaum mehr als schepperndes Plastik.
Steuerung: Tastatur oder Gamepad, wir empfehlen Letzteres

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus
Zahl der Spieler: Bis zu zwei Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 1,4 GHz, Athlon 1.200 MHz, Geforce 4 Ti-4200/Radeon 8500 Pro, 256 MB RAM
Empfehlenswert: Pentium 4 3 GHz, Athlon 64 2800+, Core 2 Duo E6320, Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Das Spiel hat eine Altersfreigabe ab 6 Jahren erhalten. Zwar prügeln Sie im Spiel Gegner in ihre Plastik-Einzelteile oder sprengen sie, das alles ist aber in typischer Lego-Manier absolut unblutig und comicartig dargestellt. Selbst die aus den Filmen bekannte Nazi-Thematik wurde aus dem Spiel verbannt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Ein einziges Mal stürzte unsere Testversion ab. Ärgerlicher waren zwei sogenannte Plotstopper-Bugs, bei denen wir nicht weiterspielen konnten und die Szene neu laden mussten. Für alle drei Abenteuer benötigten wir gut acht Stunden. Um alle Schätze zu entdecken, rechnen Sie aber noch einmal mit fünf Stunden mehr.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebevolle Umsetzung der Filme
- ➕ Tolle Zwischensequenzen voller Humor
- ➕ Simple und gelungene Steuerung
- ➕ Spaßiger Koop-Modus
- ➕ 60 Charaktere freispielbar
- ➖ Störrische Kamera, die kaum nachjustiert werden kann
- ➖ Gegner haben öfter Probleme mit der Wegfindung
- ➖ Fehler, die das Spiel stoppen: Das darf nicht sein.
- ➖ Wer die Filme nicht kennt, hat kaum Spaß.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Felix Schütz

Ein brillantes Strategiespiel in einer wenig brillanten deutschen Version.



WUSELIG | In größeren Schlachten die Übersicht zu behalten, ist schlicht unmöglich.

Sins of a Solar Empire



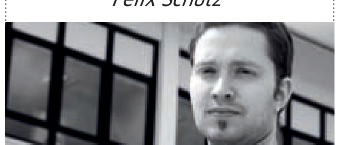
Unverschämtheit! Da entwickelt Ironclad Games eines der besten Weltall-Strategiespiele der letzten Jahre und trotzdem traut sich kein deutscher Publisher an das gute Stück heran? Nun, keiner bis auf Kalypso.

Das Konzept ist simpel: Durch militärisches Vorgehen führt man eines von drei spielbaren Völkern zur Herrschaft über die Galaxis. Anfangs errichtet man Gebäude in der Umlaufbahn des Heimatplaneten, um Rohstoffe abzubauen, Werften zu errichten und die Forschung anzutreiben. Wenig später hat man den Sprung in ein fernes Planetensystem gewagt und die erste Kolonie gegründet. Trifft die eigene Flotte dabei auf die eines Gegners, geht das Geballer los: Raumschiffträger, Jägergeschwader und Raketenboote fegen einander vom Sternenhimmel, während gewaltige Großkampfschiffe, die Helden-Einheiten im Spiel, sich träge durch das Schlachtgetümmel schieben. Die Kämpfe sind zwar arg unübersichtlich, doch das gleichen eine gute KI und die fabelhafte Steuerung problemlos aus. Trotz weniger Einheitentypen mangelt es dem Spiel dank zahlloser Forschungsoptionen nicht an Tiefe – selten hat das Entwickeln neuer Technologien so viel Spaß gemacht wie hier.

Die deutsche Fassung fügt dem Spiel bis auf ein paar überflüssige Mehrspielerkarten, teils schlecht gesprochene Einheitenkommentare und einige überlaufende Texte nichts hinzu: Immer noch mangelt es an einer Solo-Kampagne, immer noch ist der Mehrspielermodus das Herzstück des Spiels, immer noch können Partien mehrere Stunden dauern. Wer die englische Fassung schon besitzt, darf die deutsche also ruhig ignorieren. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

„Auch auf Deutsch: Raumschlachten zum Verlieben."

Generell pfeife ich auf deutsche Versionen, da sie – aus meiner Sicht – oft nicht an das englische Original heranreichen. Sins of a Solar Empire ist so ein Fall: Anstelle eintöniger, aber cool klingender Einheitenkommentare hört man in der deutschen Version einige Stimmen, die scheinbar im nächstbesten Jugendheim gecastet wurden. Schade eigentlich, denn ich hätte das Spiel im Original um einen Punkt aufgewertet: Der Patch 1.05 verfeinerte das ohnehin schon gute Balancing spürbar. Selbst nach über 80 Spielstunden bin ich begeistert!



HELDEN | Großkampfschiffe sind die wichtigsten Einheiten im Spiel. Sie steigen in Stufen auf, verbessern so ihre Statuswerte und Spezialfähigkeiten.



FLÜSSIG | Trotz mächtiger Zoomfunktion und effektreicher Kämpfe lässt sich die schöne Grafik problemlos auf schwachen Rechnern herunterschrauben.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Ca. € 35,-
26. Juni 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ironclad Games
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Kalypso / Stardock
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Beeindruckende Zoomfunktion: zweckmäßig in der Übersicht, detailreich in den Nahaufnahmen.
Sound: Manche der deutschen Einheitenkommentare sind gelungen, andere klingen deutlich schlechter als in der englischen Fassung. Stimmungsvoller Soundtrack.
Steuerung: Komfortable Mausbedienung mit vielen Tastaturkommandos für Profis. Flottenmanager und Kämpfe sind unübersichtlich, trotzdem bleibt das Geschehen gut beherrschbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Dutzende Karten, Editor, Mods, Replay-Funktion sowie ein Ranking-System
Zahl der Spieler: 10 Spieler pro Partie

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

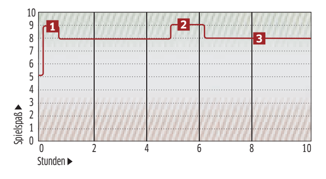
Minimum: P4 2,4 GHz/Athlon 64 2800+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro
Empfehlenswert: Athlon X2 4600+/Core 2 Duo 6600, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab 12 Jahren. Militärisches Vorgehen mit der Absicht, den Gegner auszulöschen, ist Ziel des Spiels; dabei werden auch Planeten mit Zivilbevölkerung bombardiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.05
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die deutsche Version enthält gegenüber der englichen Originalversion einige zusätzliche Mehrspielerkarten. Gepatcht auf Version 1.05, lief Sins of a Solar Empire stabil und bugfrei.

PRO UND CONTRA

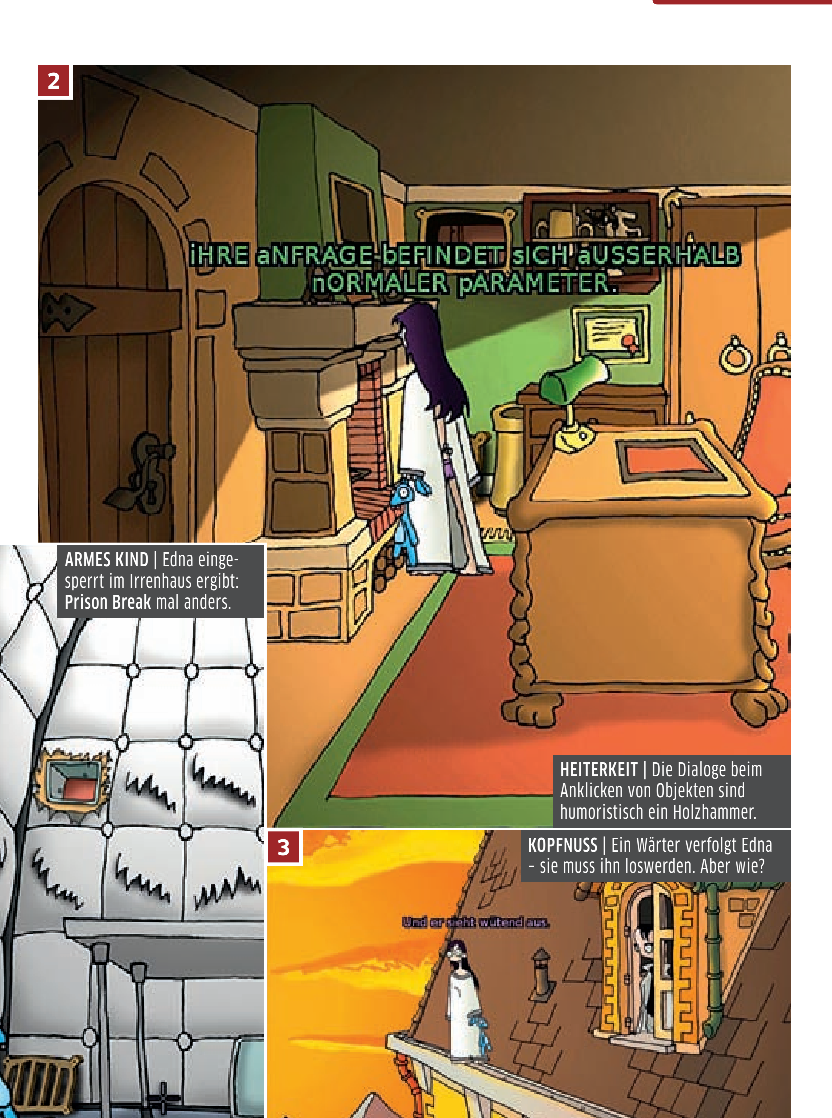
- ➕ Leicht erlernbare Steuerung
- ➕ Herrlich große Forschungsbäume
- ➕ Spektakuläre Zoom-Funktion
- ➕ Großkampfschiffe als „Helden"
- ➕ Speicherbare Mehrspielerpartien
- ➖ Kaum unterschiedliche Fraktionen
- ➖ Unübersichtliche, wuselige Kämpfe
- ➖ Weder Story noch Solo-Kampagne

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 83

Von: Thomas Weiß

Die guten, alten Zeiten. Daedalic Entertainment führt Abenteurer mit „Gehe zu“ dorthin zurück.



1 **ARMES KIND** | Edna eingesperrt im Irrenhaus ergibt: **Prison Break** mal anders.

2 **HEITERKEIT** | Die Dialoge beim Anklicken von Objekten sind humoristisch ein Holzhammer.

3 **KOPFNUSS** | Ein Wärter verfolgt Edna – sie muss ihn loswerden. Aber wie?

Edna bricht aus



Edna bricht aus probiert sich als Tribut an klassische Point&Click-Adventures: skurrile Charaktere, uferloses Gegenstandskombinieren, absurde Kommentare. „Gehe zu“, „Nehme“, „Benutze“, „Siehe an“ – das sind die magischen Befehle.

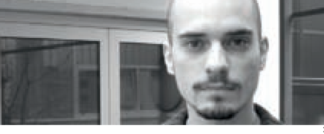
Wer etwas des Genannten ausführen will, muss vorher Syntax, danach Hotspot beklicken. Was in einem **Ankh**, einem **Geheimakte Tunguska** oder **Overclocked** an Mausarbeit wegrationalisiert wurde, geschieht hier mit Absicht. Instant-Ortswechsel durch Doppelklicks? Edna geht den Weg. Sich wiederholende Standarddialoge beim Puzzlen? Edna weiß zu jeder Aktion Sprüche, die sich humoristisch überschlagen.

Aus einem solchen Quatsch-Feuerwerk mag sich ein Adventure-Fan unverhofft als herausgewachsen bemerken. **Monkey Island** ist lange her, es war viel Zeit zur Glorifizierung. Persönliche Vorlieben einmal beiseite gelassen, bleibt festzustellen, dass **Edna bricht aus** etwas tief Sympathisches an sich hat.

Der ungewöhnlichen Rahmenhandlung gebührt Lob, sie weckt den Wunsch zur Rettung Ednas. Die erwacht in einer Polsterzelle einer Psychiatrie, leidet an Amnesie und verkündet: „Ich bin nicht verrückt!“ Dann fleht sie ihren Stoffhasen Harvey um Bestätigung an. Und erhält Antwort.

Das Warum setzt sich aus Kurztrips auf der Erinnerungsstraße zusammen: Stückchenweise reisen Sie zwischen Vergangenheit und Gegenwart, bringen dadurch eine Geschichte zum Abschluss, in der jede der 120 Örtlichkeiten durch technisch erbärmliche, künstlerisch zauberhafte Buntstift-Grafik besticht. ❑

MEINE MEINUNG | Thomas Weiß

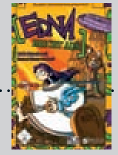


„Dieses Adventure will seinen Spielern ehrlich gefallen.“

Ich fühlte mich aufrichtig und wahrhaft unterhalten; das Gefühl ließe sich als Gegenteil zum zigsten Hochglanzprodukt aus kühl kalkulierter Massenfertigung beschreiben. Den Dialogen konnte ich – mir waren sie zu angestrengt witzig – weniger abgewinnen als den pfiffigen Rätseln und der stilistisch fantastischen Grafik. 800x600 Pixel Raum braucht das Spiel für ausdrucksstarke 2D-Zeichnungen, die auch alte Pentium-Kisten zustande bringen. Unter den selbstironisch humoristischen Adventures ist dieses ein besonderes.

EDNA BRICHT AUS





Ca. € 30,-
5. Juni 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Daedalic Entertainment
Titel vom selben Entwickler: The Whispered World
Publisher: bhv Software GmbH
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis, **Monkey Island**-Gutfinder

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Technik macht sich durch ihre 800x600 Bildpunkte lächerlich, doch diese Bilder: wunderschön fantasievoll gezeichnet.
Sound: Sprachausgabe und Musik erledigen einen fehlerfreien Job.
Steuerung: Fast wie ein Zeitsprung ins **Maniac Mansion**-Jahr 1987.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

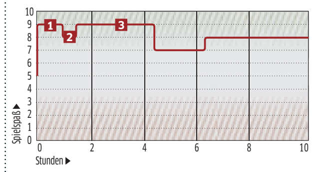
Minimum: Windows Vista/XP, Pentium mit 1 GHz oder gleichwertig, 512 MB RAM, 64 MB Grafikspeicher, 7 GB freier Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: Ein bisschen über den oben aufgeführten Minimalwerten und es läuft problemlos. Bemerkenswert ist, dass die Lade- und Speicherzeiten von Spielständen selbst auf schnellen Maschinen lang sind.

JUGENDEIGNUNG

Der Grafikstil übt zuweilen Beklemmung aus, verzerrt und albtraumhaft wirken manche Formen. Alles andere ist zahm beziehungsweise von ironischem Humor durchzogen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Für ein Adventure hat **Edna bricht aus** eine angenehme Spieldauer. Durchschnittsdenker brauchen etwa zwölf Stunden zum Finale. Manche Kunden berichten von Abstürzen, in der Redaktion kam nichts dergleichen vor.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interface hält sich an sympathische Klassikregeln wie „Gehe zu“
- ➕ Mutiger, surrealer Grafikstil, der Orte in Kunstwerke wandelt
- ➕ Unerschöpfliches Repertoire an Kommentaren beim Rätseln
- ➕ Hübsch absurde Figuren mit allerlei Persönlichkeitsticks
- ➖ Grafik beschränkt sich auf 800x600 Bildpunkte
- ➖ Unverständlich lange Lade- und Speichervorgänge

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**



STIMMIG | Viele der gezeichneten Hintergründe sehen wundervoll aus. Auch die 3D-Charaktere sind von eigentümlichem, aber gelungenem Stil.



STRENG | Leonardos harscher Umgang mit seinem Schüler macht ihn beinahe unsympathisch. Ein Thema, das gegen Ende noch eine Rolle spielt.

BUG-REPORT

Dies sind einige der technischen Fehler, über die Käufer in den Foren klagten.



- **INVENTAR**
  Das kleine Bild zeigt einen Ausschnitt des Inventars; die Items „Docht" und „Thymian" liegen übereinander, so lässt sich das Spiel nicht mehr lösen.
- **ABSTÜRZE**
  Dank Beta-Patch erlebten wir keine, viele Käufer hatten sie jedoch: willkürlich auftretende Abstürze.
- **SAVEGAMES**
  Das Laden eines Spielstandes schlug auf einem Rechner fehl – wir wichen auf ein zweites Testgerät aus.
- **HOTSPOTS**
  Manch wichtiger Hotspot ließ sich einfach nicht anklicken – Neustart!

WIEDERHOLUNG | Die Abtei bietet nur wenige Locations, die sich aber mehrmals ändern – neue Hotspots erfordern so mehrmaliges Absuchen.

WIE IM FILM | Gelegentlich arbeiten die Entwickler mit interessanten Perspektivwechseln.

The Abbey

USK 12

Von: Felix Schütz

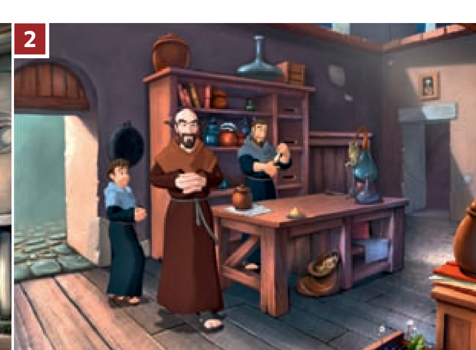
Wenn Bugs eine Sünde vor Gott wären, käme The Abbey so bald nicht mehr vom Beichtstuhl runter.

Ein Mönch lugt grimmig unter seiner Kapuze hervor, in seiner Hand ein blutiger Dolch: das Motiv, welches die Hülle von **The Abbey** ziert und zum Kauf verleiten soll. So steht, nein, so stand das Spiel stapelweise im Regal, denn kurz nach Release ging der Aufschrei durch sämtliche Internet-Foren: Das Adventure leidet unter Bugs. Von Abstürzen ist die Rede, von Installationsfehlern, verschwundenen Spielständen. Auch inhaltlich tobt der Fehlerteufel: Gegenstände überlagern einander im Inventar, wichtige Hotspots lassen sich nicht anklicken. Viele Käufer klagen laut – der Publisher reagiert mit dem kostenlosen Austausch des Spiels. Ein Patch ist ebenfalls angekündigt, lag uns zum Redaktionsschluss (6. Juni 2008) allerdings noch nicht zum Test vor.

Abseits dieser technischen Mängel präsentiert Crimson Cow mit **The Abbey** ein gutes, zuweilen herausstechendes Adventure. Es handelt von Leonardo, einem ungewöhnlichen Helden, der das Amt eines Ermittlers sowie das eines Mönches in sich vereint. Gemeinsam mit seinem Schüler Bruno untersucht er den Mordfall in einem abgeschiedenen Kloster. Schnell verdichtet sich die Handlung, als weitere Morde folgen und Leonardo die Puzzlestücke aus Indizien und Vermutungen zusammenfügt. Die Geschichte ist spannend, weil die wenigen Charaktere samt und sonders verdächtig sind, weil Dialoge von erstklassi-



1 ORIENTIERUNG | Wo geht es hier zum Hospital? Liegt die Schmiede weiter links? Ohne die Ingame-Karte findet man sich kaum zurecht.



2 FÄHRTENSUCHE | Bruno und Leonardo befragen die anderen Mönche, erste Tatmotive werden ermittelt. Die Spannung steigt.



3 DROGENMISCHER | Leonardo mixt ein Schlafmittel zusammen – dies ist eines der deutlich besseren Rätsel im Spiel.

MEINE MEINUNG | Felix Schütz

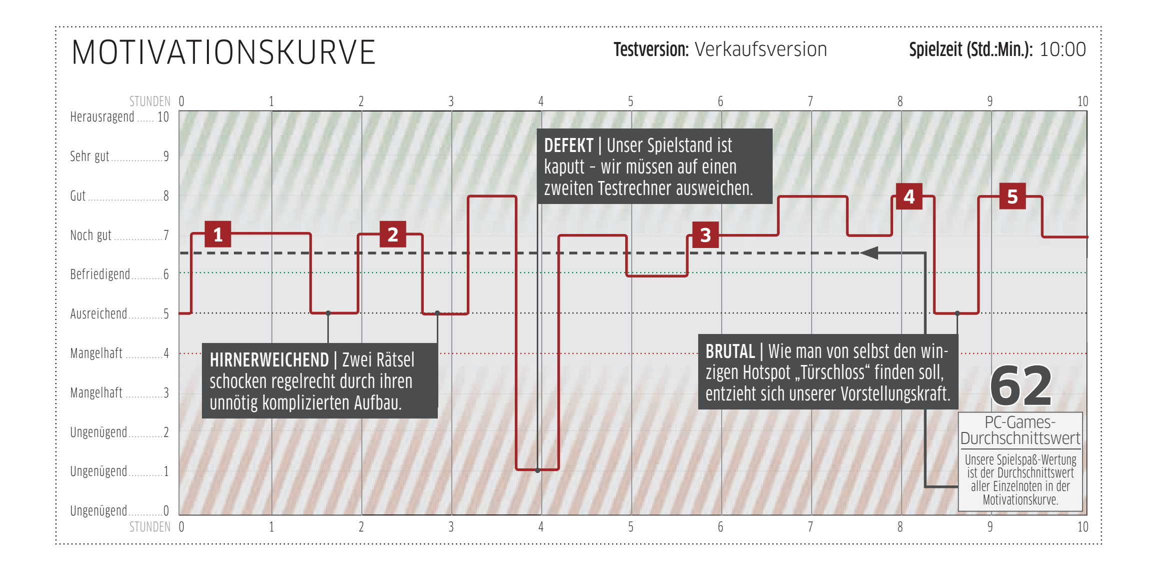


„Bugs raus, Hotspot-Anzeige rein. Und schon geht sie rauf, die Wertung."

Es ist simpel: Wenn es Crimson Cow gelingt, seinem Spiel sämtliche (!) Bugs – von Abstürzen über Installationsfehler bis hin zu defekten Spielständen und verschwindenden Items im Inventar – auszutreiben, dann setzen wir auch die Wertung herauf: Bis in den soliden 70er-Bereich kann The Abbey problemlos vorstoßen, denn Handlung und Charaktere, Grafik und Sound, das gefällt alles sehr. Leider gibt es aber spielerische Unzulänglichkeiten, die mich mehr genervt haben als jeder Bug: Leonardo akzeptiert meine logischen Lösungswege nicht – er folgt lieber dem strengen Diktat der Spieldesigner. Er hebt Items nur dann auf, ja, er betrachtet sie gar nur, wenn es ihm gerade passt. Hilfestellung leistet er höchst ungern und eine bitter nötige Hotspot-Anzeige lehnt er gleich ganz ab. Leonardo, du störrischer Esel – das kostet dich den 80er.

MOTIVATIONSKURVE

Testversion: Verkaufsversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00



gen Sprechern intoniert werden. Und weil der düstere Krimi bis zum Schluss auf einer erzählerischen Geraden bleibt, ohne sich in abstrusem Fantasy-Kitsch zu verirren. Auch atmosphärisch ist das Spiel dank guter Comic-Grafik und wundervoll dramatischem Orchester-Soundtrack ein echter Gewinn fürs Genre.

Bugs lassen sich patchen, spielerische Mängel jedoch nur schwer – und solche gibt es in The Abbey. Einige Hotspots sind etwa so gut versteckt, dass man sie mit bloßem Auge kaum wahrzunehmen vermag. Das wäre kein Problem, gäbe es eine Hotspotanzeige, wie sie im Genre schon lange üblich ist. Nun, es gibt sie nicht und so sucht man nicht selten bis zur letzten Verzweiflungstat: der Komplettlösung. Dies geht mit der schlechten Hilfestellung des Spiels einher: Das Tagebuch setzt einem nur lange Texteinträge vor, die mühsam durchgeklickt werden müssen – wenig nützlich. Leonardo selbst kommentiert viele Aktionen schlicht mit „Das geht nicht", anstatt dem Spieler einen Tipp zu geben. Und dann sind da noch Rätsel, auf deren Lösung niemand kommt, der nicht stur die Hotspots abklappert: Die Entwickler fordern dem Spieler unlogische Denkweisen ab, was den Spielspaß kräftig dämpft. Da nervt es auch, dass sich die wenigen Locations mehrmals im Spielverlauf ändern und dabei scheinbar wahllos mit neuen Hotspots bestückt werden. Ohne bitter nötige Hilfestellung ist man da schnell verloren – und die wird man so schnell wohl durch keinen Patch bekommen. ❑

WUNSCHZETTEL

Nicht nur Bugs, auch spielerische Mängel plagen The Abbey. Manche davon ließen sich patchen.

- **HOTSPOT-ANZEIGE**
  In vielen Adventures bereits Standard, wäre sie gerade in **The Abbey** bitter nötig: Viele Hotspots sind schwer oder erst gar nicht zu sehen.
- **VERBESSERTES TAGEBUCH**
  Eine Aufgabenliste, vielleicht sogar mit zuschaltbarer Rätselhilfe, das wäre fein. Außerdem muss sich das Tagebuch gut durchblättern lassen.
- **HILFESTELLUNG**
  Unwahrscheinlich, dass Leonardo weitere Sprachaufnahmen bekommt, um Hotspots und Rätsel mit mehr zu kommentieren als „Das geht nicht!".

4

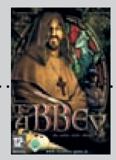
ENTHÜLLUNG | Die Helden schänden ein Grab, erforschen Katakomben, stoßen auf Spuren verwunschener Rituale – hier kommt richtig Spannung auf.



5

ÜBERFORDERT | Ohne Komplettlösung hätten wir das überraschende und wendungsreiche letzte Kapitel vielleicht niemals zu Gesicht bekommen.

THE ABBEY



Ca. € 40,-
26. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Alcachofa Soft
Titel vom selben Entwickler: Clever & Smart
Publisher: Crimson Cow
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Figuren sind in eigenwilligem, schönem Comic-Stil gerendert. Die von Hand gezeichneten Hintergründe schwanken zwischen „Kunstwerk" und „lieblos". Nur selten setzt das Spiel sehenswerte Zoom-Effekte ein.
Sound: Gute, teils erstklassige deutsche Sprachausgabe; viele der Mönche, vor allem Leonardo, sind fabelhaft vertont. Stimmungsvoller, sehr guter, orchestraler Soundtrack.
Steuerung: Unterdurchschnittlich! Keine Hotspot-Anzeige, schlechtes Tagebuch, langsame Laufgeschwindigkeit des Protagonisten. Arg versteckte Hotspots und Raumausgänge.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 1,8 GHz / Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon 9500
Empfehlenswert: P4 3 GHz / Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600GT / Radeon 9800 Pro

JUGENDEIGNUNG

Trotz des fast niedlichen Comic-Stils ist The Abbey ein oft düsterer und ernster Krimi, in dem mehrere Personen zu Tode kommen. Menschliche Leichen sind zu sehen, allzu blutige Szenen oder Tötungshandlungen jedoch nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die erste offizielle Verkaufsversion. Für den Test stellte uns Crimson Cow die noch nicht freigegebene Version eines Patches zur Verfügung, welcher zumindest die Absturzprobleme beseitigte. Unsere zehn Stunden Spielzeit könnten auch locker zwölf und mehr sein, da wir gelegentlich einen Blick in die Lösung warfen – ohne sie wären wir an einigen Rätseln und Hotspots verzweifelt.

PRO UND CONTRA

- + Spannende Krimi-Handlung
- + Wenige, dafür aber interessante Charaktere und Tatverdächtige
- + Teils erstklassige Sprachausgabe
- + Dramatischer, toller Soundtrack
- + Überwiegend gute Grafik
- − Gravierende Bugs
- − Kaum Lösungshilfen
- − Zu gut versteckte Hotspots …
- − … und keine Hotspot-Anzeige!
- − Wenige Locations
- − Teils absurdes Rätseldesign
- − Mangelhaftes Tagebuch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **62**

SPEKTAKULÄR | Ein Rennen durch eine Einkaufspassage – hier verliert man schnell die Strecke aus den Augen.

UND TSCHÜSS | Wenn Sie Ihre Rivalen leicht ans Heck stubsen, drehen diese sich immer von der Strecke.

MATERIALSCHLACHT | Fahrfehler, Unfälle, fiese Rivalen – die KI-Fahrer beenden ihr Rennen oft selbst.

BONUS | Rammen Sie möglichst alles, was auf der Strecke herumsteht, oder crashen Sie Ihre Kontrahenten aus dem Rennen. Das erhöht den Turboboost (rechts unten).

ANGRIFF | Im Kampf um die ersten Plätze hilft meist nur, den Gegner ins Aus zu befördern.

Flatout: Ultimate Carnage



Von: Sebastian Weber

Blech verbiegt, Autos segeln von der Strecke, Fahrer schleudern durch die Gegend – das neue Flatout setzt mehr denn je auf Zerstörung.

Stoßstange an Stoßstange rasen zwei Flitzer über die staubige, aber etwas detailarme Piste, an Feldern und kleinen Wäldern vorbei. Vor ihnen eine Kurve, der richtige Zeitpunkt für den roten Sportwagen, der hinten liegt, das Nitro zu zünden, zu überholen. Die Bremspunkte perfekt zu erwischen, ist unwichtig, nur die Geschwindigkeit zählt. Doch er verliert die Kontrolle über die Karre, segelt von der Strecke, pflügt grandios inszeniert durch den Weizen, nimmt einen Zaun mit. Der Albtraum in jedem Rennspiel. Nicht so in **Flatout: Ultimate Carnage** („carnage", engl. für Gemetzel). Je mehr Verwüstung Sie auf der Strecke anrichten, desto besser, denn so füllen Sie Ihren Turbo auf und zurückbleibende Trümmer erschweren Ihren Gegnern das Vorankommen. Ein Heidenspaß.

Für Kenner der Reihe bietet der neue Spross **Ultimate Carnage** nicht viel Neues, erweist sich lediglich als grafisches Update von **Flatout 2**. Der Karrieremodus bleibt beim Alten: In den Klassen Derby, Rennen und Straße treten Sie auf 39 Strecken gegen elf Rivalen an – in **Flatout 2** befanden sich nur sieben KI-Flitzer auf der Strecke. Durch gewonnene Events verdienen Sie Kohle, die Sie in Verbesserungen Ihrer PS-Schleuder oder frische Karren investieren. Außerdem schalten Sie neue Veranstaltungen und Autos frei.

Auf den aus dem Vorgänger bekannten Pisten feiern die Entwickler allerdings ein eindrucksvolles Effektfeuerwerk ab. Wie anfangs beschrieben steht die Zerstörung der Umgebung und im Optimalfall der Kontrahenten im Mittelpunkt. Dafür befinden sich am Streckenrand genügend zerstörbare Objekte: Ob Holzzäune, Reifenstapel, Schilder, Masten oder ganze Einkaufspassagen, nichts ist vor den rücksichtslosen Fahrern in **Ultimate Carnage** sicher. Hin und wieder verliert man so beinahe die Übersicht vor Schrott, der durch die Lüfte segelt. Dieser wiederum bleibt als Hindernis auf dem Parcours liegen, sodass Streckenkenntnis kein Garant für eine gute Platzierung ist, sondern vielmehr Glück.

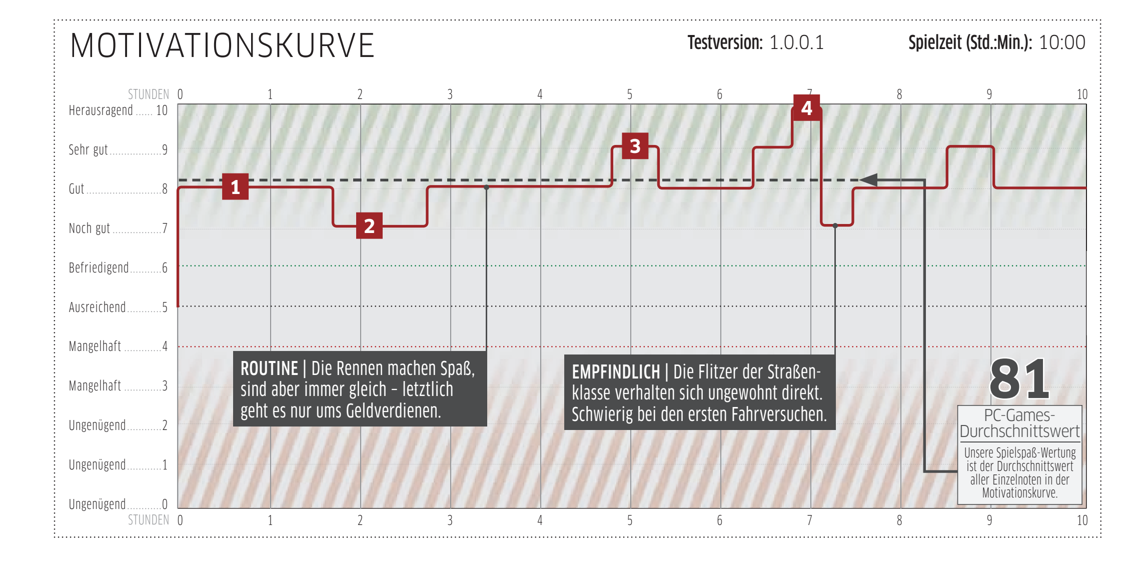
Das macht die Rennen für Anfänger einfach, da außer Lenken und Gasgeben keine Leistung nötig ist. Erfahrene Rennspieler sind dagegen schnell frustriert, wenn in der letzten Kurve vor dem Ziel plötzlich ein Reifen das Aus bedeutet. Die dauerhafte Action entschädigt jedoch dafür, immerhin sitzt man hinter dem



◀ **BEEINDRUCKEND** | Derartig viele Objekte wie in **Ultimate Carnage** gab es in keinem der Vorgänger auf der Strecke. So machen die Events noch mehr Spaß.

▶ **ÖDE** | **Flatout** lebt von Zerstörung und den erbarmungslosen Rangeleien mit den Gegnern. Alleine auf der Strecke ist es eher langweilig.







KILLER | Die Destruction-Derbys sind einer der Höhepunkte der neuen Spielmodi. Eine Zerstörungsorgie par excellence.



SINNLOS | Der Stunt-Modus ist verrückt und absurd, macht aber mit am meisten Spaß. Bowling gehört noch zu den einfacheren Disziplinen.

Steuer eines waschechten Arcade-Rasers. **Ultimate Carnage** stellt erst gar nicht den Anspruch, eine fordernde Rennsimulation zu sein.

Eine Neuerung bietet **Ultimate Carnage** aber doch, die den Kauf rechtfertigt: den namensgebenden Carnage-Modus. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von Minispielen. Das langweiligste der vier ist ein Zeitrennen von Checkpoint zu Checkpoint. Im Kofferraum des Wagens befindet sich allerdings eine Bombe, die hochgeht, wenn die Zeit abläuft. Gerade weil die Strecken derart mit Objekten vollgestopft sind, fliegen die Karren schnell von der Piste, was diese Herausforderung unnötig schwer macht. Im Zerstörungsmodus fahren Sie gegen die Zeit, sammeln Punkte für angerichteten Schaden oder geschrottete Gegner. Ähnlich zerstörerisch geht es im Crash-Derby zur Sache. Wie in einem Ego-Shooter erledigen Sie die anderen Fahrer und sammeln Boni auf, die mehr Punkte bringen oder Ihren verbeulten Kübel wieder reparieren. Der Höhepunkt sind im Carnage-Modus aber ohne Zweifel die Stunts. In zwölf Disziplinen schleudern Sie Ihren Crashtest-Dummy unter anderem auf eine überdimensionale Bowling-Bahn, durch brennende Ringe oder gegen eine riesige Dart-Scheibe, um Punkte zu ergattern. Dass es den Modus zudem als Hotseat gibt, sodass Sie sich mit bis zu sieben Freunden gemeinsam an einem PC mit den verrückten Akrobatikeinlagen die Nächte um die Ohren schlagen können, ist der Hit für Ihre nächste Party. Versprochen! ❑

MEINE MEINUNG |

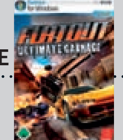
Sebastian Weber



„Wenig Neues, aber das Beste in Sachen Arcade-Rennspiele."

Es ist unrealistisch, teilweise zu schwer und bietet wenig Neues. Dennoch: Die schnellen, effekt- und actionüberladenen Rennen machen einfach unglaublich Laune. Wer die Reihe noch nicht kennt, auf unrealistische Pistenumrundungen steht oder einfach nur einen kurzweiligen, einsteigerfreundlichen Raser sucht, ist hier goldrichtig. Und schon alleine der Stunt-Modus rechtfertigt den Kauf. Besitzer von **Flatout 2** bekommen aber kaum frisches Material fürs Geld.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE



Ca. € 40,-
27. Juni 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bugbear Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Flatout | Flatout 2 | Tough Trucks
Publisher: Empire Interactive
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Effektreiche Unfälle, vor zerstörbaren Objekten strotzende Strecken, Wagen mit Spielzeugcharakter, teils matschige Texturen
Sound: Antreibende Rockmusik von verschiedenen Bands, mancher Motorensound wirkt ein wenig dünn.
Steuerung: Wunderbar gelungene Steuerung, am besten mit Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat (Stunt-Modus), Internet (Rennen, Deathmatch-Derbys)
Zahl der Spieler: jeweils 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6550/X2 6000+, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3870, 2 GB

JUGENDEIGNUNG

In der deutschen Version sind die menschlichen Fahrer wie in den Vorgängern durch Crashtest-Dummys ersetzt. Diese schleudern bei Unfällen durch die Windschutzscheibe oder Sie katapultieren sie im Stunt-Modus in die Parcours. Die Gewaltdarstellung hält sich in Grenzen, allerdings ist die Inszenierung der Rennen übertrieben unrealistisch und verharmlost so die gravierenden Unfälle.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test lag uns eine englische Version vor, die inhaltlich komplett war. Es traten noch einige Clipping-Fehler auf, Abstürze oder gravierende Bugs wies **Flatout** aber nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang dank Flatout- und Carnage-Modus
- ➕ Gute Platzierung auch ohne Streckenkenntnis möglich, das macht den Einstieg für Anfänger leicht
- ➕ Enorm viele zerstörbare Objekte auf den Strecken, die den Pistenverlauf teilweise verändern
- ➕ Rockige Musikuntermalung passt perfekt zu den Arcade-Rennen
- ➕ Hübsches Grafik-Update
- ➖ Keine neuen Strecken im Vergleich mit **Flatout 2**
- ➖ Kein Netzwerkmodus
- ➖ Stellenweise zu hoher Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 81

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit (vgl. S. 91) sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



DSF: Basketballmanager 2008

Entwickler Greencode hat Anfang 2007 den **Eishockeymanager 2007** (Test in Ausgabe 02/07, Spielspaßwertung: 78) auf den Markt gebracht und veröffentlicht auf dessen solider Basis immer neue Manager-Simulationen, wie auch den **DSF: Basketballmanager 2008**. An manchen Stellen hat das Team allerdings etwas zu leichtfertig gehandelt: So stellen Sie zum Beispiel bei Transferverhandlungen Prämien für erzielte Körbe während eines Spiels ein, die dann im Menü als Torprämie ausgewiesen werden – ein Überbleibsel des Vorgängers.

Kenner des Eishockey-Spiels finden sich schnell zurecht, die Menüs und Bedienelemente sind genauso logisch und sinnvoll angeordnet wie zuvor. Damit Anfänger von der Funktionsfülle nicht erschlagen werden, bietet das Programm ein kurzes, aber umfassendes Tutorial, in dem die wichtigsten Elemente des Managerlebens erklärt werden. Zudem besteht die Möglichkeit, Trainingspläne, Transfermarkt, Fanarbeit und so weiter im Hintergrund vom Computer erledigen zu lassen. Fortgeschrittene Spieler dagegen behalten die Fäden selbst in der Hand und kümmern sich um alle Belange des Vereins – der enorme Umfang beeindruckt. Dank der Originaldaten der Basketball-Bundesliga scheuchen Sie sogar bekannte Spieler durch die Halle.

Die Basketball-Matches erleben Sie entweder in einem spannend geschriebenen Textmodus oder in einer 3D-Ansicht. Die ist freilich technisch nicht auf der Höhe der Zeit, aber für eine Wirtschaftssimulation ansehnlich: Spiegelungen auf dem Boden, 3D-Publikum und geschmeidige Bewegungen der Spieler überzeugen.

Fehlerbehaftet dröhnt dagegen die Musik aus den Boxen. Hin und wieder erhöht der **Basketballmanager** die Lautstärke bis zum Maximum, senkt sie kurz darauf wieder ab oder spielt gleich drei Lieder gleichzeitig ab. (web) ❑

GUT Einsteigerfreundlich, aber dennoch enorm umfangreich. Gewohnt gutes Manager-Spiel mit Technikmacken.

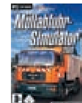
THE GAMES COMPANY | 22.5.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 30,-



SCHALTZENTRALE | Während der Matches gilt es oftmals, schnell einzugreifen, um das Ruder herumzureißen. Die kinderleichte Bedienung macht das problemlos möglich.



ENDLOSSCHLEIFE | Fahren, anhalten, Spielfigur wechseln, absteigen, laufen, Tonne nehmen, schieben, leeren, zurückstellen, aufsteigen, Figur wechseln ...

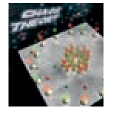


Müllabfuhr-Simulator 2008

Thematisch alternativ – sofern man sich dafür interessiert, kann man das dem **Müllabfuhr-Simulator 2008** positiv anrechnen. Darüber hinaus wird es schwierig. Der Name ist Programm, Sie machen in Müll. Das heißt, Sie kaufen zunächst auf Pump diverse Entsorgungsfahrzeuge, stellen Personal ein, bekommen Geld für Werbung und nehmen unterschiedlich schwierige Entsorgungsaufträge an. Der Wirtschaftspart fällt spärlich aus, das Mülleinsammeln im 3D-Modus ist langwierig und dröge, die Steuerung hakelig, die Technik bescheiden. (as) ❑

MANGELHAFT Für die Tonne: Weder der Wirtschafts- noch der Mülleinsammel-Part überzeugen auch nur im Ansatz.

ASTRAGON | 30.4.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 12,-

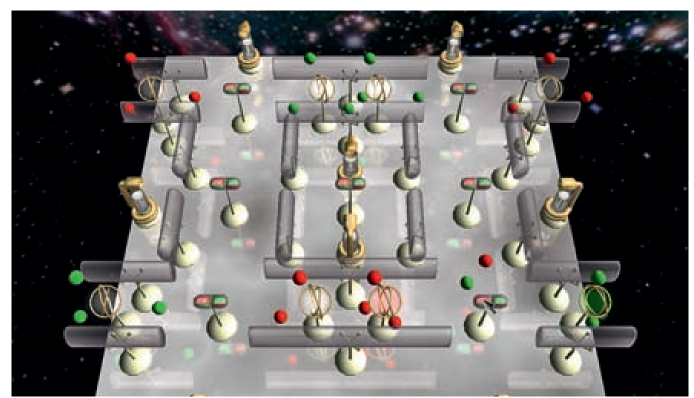


Chaos Theory

Beim Spielen von **Chaos Theory** erschließt sich die ausgefuchste Mechanik dahinter. Ein Versuch der Erklärung: Auf einer Plattform schwirren Kugeln. Die Fläche ist von Magneten durchsetzt, deren Anziehungskraft ein Mausklick aktiviert. Dann zieht es erwähnte Kugeln zum Magneten, wo sie im Kreise rotieren. Ein weiterer Mausklick schießt sie wieder hinfort: in gleichfarbene Kollektoren hinein. Anfangs Banalität, steigern sich Motivation und Anspruch: Hindernisse erscheinen, man muss über Bande spielen, mehrere Sachen gleichzeitig managen – der Spieler als Jongleur bunter Partikel. (tw) ❑

GUT Was für ein süßes kleines Geschicklichkeitsspiel. Wer einmal damit anfängt, wird vermutlich länger kleben bleiben.

VALVE/STEAM | 22.5.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 7,-



KUGEL GEBEN | So schaut das Spielfeld aus, wenn man in die anspruchsvolle Phase vordringt. Das Gewirr aus Gängen und Fallen zu meistern spornt der simplen Regeln wegen überraschend stark an.

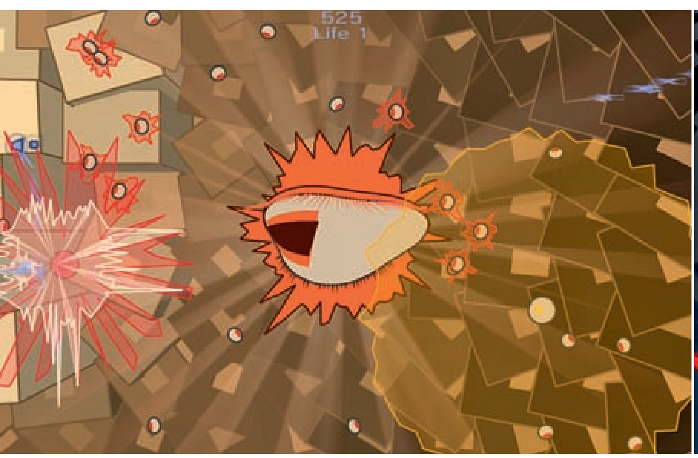


Everyday Shooter

Anfang der 80er, als PC-Spiele wie Portale zu Zauberwelten waren, da brauchte es keine Massen an Budgets, Designern oder durchgeplanten PR-Auftritten. Es durften genügen: schlauer Kopf, Idee, Programmier-Know-how zur Umsetzung. Jonathan Mak lebt im aktuellen Jahrhundert und hat **Everyday Shooter** im Gegenwind der populären Franchises nach eingangs besagter Oldschool-Methode zubereitet. Das Ergebnis qualifiziert sich zum Tanz auf Nasen der Marke Molyneux. Denn die Weltraum-Schießbude ist ein gigantischer Spaß auf dem beschränkten Platz der Monitorfläche, ähnlich Wimmelbilder, bloß animiert, voller Sci-Fi-Feinden, Laserschüssen und Formen, die sich wundersam durch 3D-Hintergründe winden. Dem Spieler fällt die Aufgabe zu, im Sinne verzehrenden Optik-Orkan allen Objekten auszuweichen, Angreifer abzuschießen und Combo-Knackpunkte auszulösen. Man geht oft drauf. Rasch wandelt sich Aufgabe in Trotz: Das muss, muss, muss doch zu schaffen sein, schließlich stirbt man allein der eigenen Unfähigkeit wegen. Außerdem bleiben Punkte übers Game Over hinweg bestehen: als Währung für mehr Leben oder visuelle Filter. Die **Asteroids**-Generation wird wohl nicht ruhen, bis sie hier alles, alles, alles hat. (tw) ❑

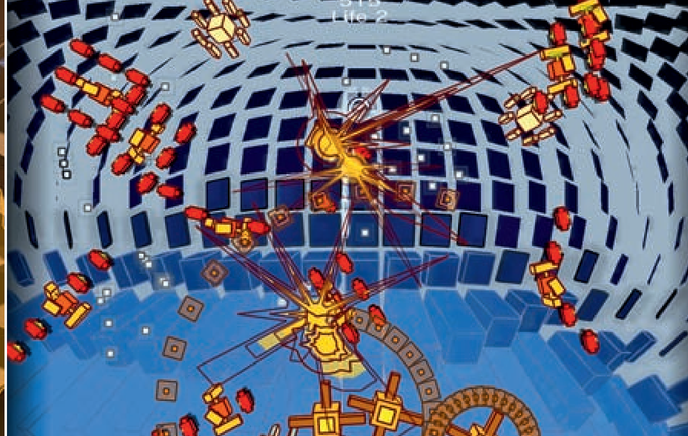
SEHR GUT Zu gutmütig, der Preis für diesen Shooter-Thrill. Hier passt die simple Feststellung: Macht einfach Spaß.

VALVE/STEAM | 8.6.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 7,-





AUGE AUFSPERREN | Wer sich im Wust hüpfender, blinkender, zitternder Farben schwertut, ein 2x2 Pixel großes Raumschiff zu steuern, ohne dass es in tausend Stücke zerbirst – dem muss es nicht peinlich sein.



GEOMETRIE | Levels blubbern irgendwann wie der vergessene Suppentopf über. Außer Sie finden Combo-Kniffe. Richtig angewendet, ergibt sich eine zerstörerische (und befriedigende) Kettenexplosion.



▲ **WEISE WORTE** | Ihr Martial-Arts-Lehrer nennt sich Sensei. Sein quirliger Look führt auf falsche Unsinnsfährten: Der Mann sagt im leidenschaftlich dargebrachten Fernost-Akzent, was ein Kenner des Kampfsports wahrhaftig nur abnicken könnte. Man lernt was.



▶ **AMÜSANT, NICHT MEHR** | Zum großen Spielspaß reicht es nicht, dem Helden zum Schwertstreich gut getimte Mausklicks abzuringen. Den Anspruch der leichten Unterhaltung erfüllt es sehr wohl.



Ninja Reflex: Steamwork Edition

Wenn Sensei den ersten der Martial-Arts-Gürtel überreicht, den grünen für Grünlinge, dann fühlt man sich zwei Sekunden lang stolz. Gefällt sich im Geschafftthaben der „Drücke Maus zum richtigen Zeitpunkt"-Ninja-Prüfungen.

Ein bisschen albern war's natürlich, weil digital, schwierig auch, weil ungewöhnlich in der Bedienung: Dieses Stäbchenhalten und Wurfsterneschleudern. Dieses Katana-Schwingen und Nunchaku-Wirbeln. Existierte eine dritte Sekunde, es wüchse womöglich Übermut in Form der Überlegung, ob man zukünftig Fliegen mit Essstäbchen zu fangen kriegt – sollte ein zuguckender Mitmensch zugegen sein, so möchte er den aufs illusorische Ross Steigenden eine schmieren. Der Besinnung halber.

Wirklich wahr. So überzeugend und stimmig und sympathisch umschmeichelt **Ninja Reflex** seine Schüler, dass die wahrscheinlich dem Irrglauben verfallen, gerade ein zwischen Witz und Quark schwankendes Tutorial hinter sich gebracht zu haben, um nun den sich auftuenden Weg des Kriegers zu beschreiten.

Stattdessen platzt ein Menü herein, macht die Feierlichkeit zunichte und setzt Erniedrigung obendrauf, indem es genauso aussieht wie das erste, nur um ein paar nichtige Minispiele dicker. Kampfsportträume bleiben welche. Das Tutorial war keines und geht als keines weiter: Spieler mit Maus in der Hand, klickfertig wartend auf das, was in den putzig nach Fernost-Flair ausgeschmückten Örtlichkeiten heranzuckt: Glühwürmchen ausmachen, Kisten zerschlagen, mit bloßer Hand Fische fangen, der ganze Kram zum Auftanken von Chi eben. Blöd, dass **Ninja Reflex** trotz verführerischer Präsentation einem minimal faszinierenden Idiotentest gleichkommt. (tw) ❑

AUSREICHEND Die Aufmachung verheißt Großes. Am Ende des Tages bleiben diese Minispiele unbefriedigend.

VALVE/STEAM | 21.6.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 7,-

MIXED GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

ECHTZEIT-STRATEGIE

Stronghold: Legends

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/06

Eine Festung hochziehen und den Feind zurückschlagen. Das sind seit jeher die Eckpfeiler der **Stronghold**-Serie. **Legends** bettet das Ganze in eine mittelalterliche Sagenwelt ein – altbewährt, aber mit zu wenig Neuerungen. (aw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.6.2008
USK: Ab 12 Jahren
63

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ECHTZEIT-STRATEGIE



Universe at War: Angriffsziel Erde

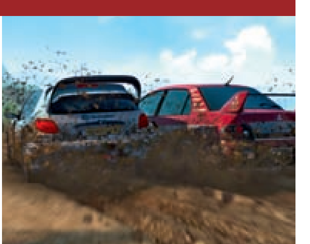
CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 03/08

Hilfe, Klischee! Außerirdische greifen die Erde an und ein Kampf um den blauen Planeten entbrennt. Doch es verläuft dieses Mal überraschend anders. Sie steuern nicht die Menschheit bei ihrer Verteidigung, sondern drei gut ausbalancierte, unterschiedliche Alien-Rassen. Diese haben alle ihre nützlichen Helden und die Kampagne weist sie Schritt für Schritt in das Spiel ein. Jedoch schwankt der Schwierigkeitsgrad später enorm, die KI überzeugt nicht immer und es fehlt an Abwechslung bei den Karten. Schade – die vielen Ungereimtheiten trüben den ansonsten guten Eindruck. (ck)

SEGA | 20.5.2008
USK: Ab 12 Jahren
78

RENNSPIEL





Sega Rally

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/07

Sie wollten schon immer mal in halsbrecherischer Fahrt über Feld und Flur rasen? Mit **Sega Rally** bietet sich jetzt die Chance, ohne dabei das eigene Auto einzusauen. In kaum einer anderen Rallye-Simulation spritzt der Dreck spektakulärer und ist das Schadensmodell realistischer. Der Arcade-Charakter wird durch die gelungene Force-Feedback-Unterstützung für Lenkräder und Gamepads noch greifbarer. Aber: Der geringe Streckenumfang, die kraftlosen Motorensounds sowie die teils nervende KI trüben die Spielfreude beträchtlich. Dennoch: Für Rallye-Fans ein Blick wert. (kum)

SOFTWARE PYRAMIDE | 14.4.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

SPORTSPIEL



Pro Evolution Soccer 2008

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 12/07

Japan ist Weltmeister! Aber keine Sorge, nur wenn es darum geht, herausragende Fußball-Simulationen zu entwickeln. Detailverliebte Grafik, grandiose Ballphysik, realistisch agierende Schiedsrichter und eine Menge nützlicher Funktionen – wie etwa der Spielereditor – machen das Spiel zu dem Besten seiner Art. Der einzige Anschlusstreffer, den der Konkurrent aus dem Hause EA schießt, ist der in das Lizenzen-Eck. In **Pro Evolution Soccer 2008** müssen Sie sich mit vielen Fantasie-Namen begnügen, haben dafür aber die in fast allen Belangen bessere Fußballsimulation. (ck)

KONAMI | 8.5.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

RENNSPIEL





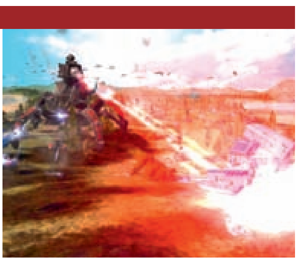
Moto GP 07

CA. € 20,- | TEST AUF WWW.PCGAMES.DE

Gibt es eine bessere Methode, sein Rennsportlergesäß von A nach B zu befördern als mithilfe eines Autos? Für Motorradfreunde schon. In der Rennsportsimulation **Moto GP 07** können Sie auf zwei Rädern nach Bestzeiten auf den abwechslungsreichen Rennstrecken jagen. Die detailreiche Darstellung der Krafträder sowie deren satter Sound sind atmosphärische Leckerbissen. Dank vollständiger Lizenzausstattung messen Sie sich auch mit den „Großen" der Rennsportserie. Negativ: Die Streckenumgebung wirkt häufig etwas tot und die KI lässt sich viel zu leicht überholen. (kum)

THQ | 30.4.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

ECHTZEIT-STRATEGIE



Supreme Commander Gold

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 04/07

Eisige Tundren, weite Wüsten und endlose Gewässer sind hier der Spielplatz für Ihre strategischen Fähigkeiten. Genre-Fans haben sich allerdings schnell ausgetobt, da die Missionen wenig Abwechslung bieten. Mit der Gold-Edition erhalten Sie zusätzlich das Add-on **Forged Alliance** und damit neue Einheiten, verbesserte Grafik und erhöhten Bedienungskomfort – ein Motivationsanstieg im futuristischen Kriegsgetümmel. Bisherige Mängel, wie zum Beispiel die zähen Bauphasen, bleiben jedoch bestehen. **Supreme Commander** ist ein gutes Echtzeit-Strategiespiel mit Schwächen. (em)

THQ | 30.4.2008
USK: Ab 12 Jahren
77

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

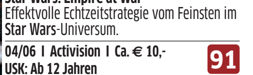
Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 130). ❑

Strategiespiele




Schlacht um Mittelerde 2
Missionsdesign und Geschichte auf Referenzniveau in Tolkiens Fantasyreich.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**

Company of Heroes
Grandios: Detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **90**



Civilization 4
Forschen, Tüfteln, Kämpfen: Sid Meiers jüngster Streich motiviert über Monate.
01/06 | 2k Games | Ca. € 10,- | USK: Ab 6 Jahren | **90**



Age of Empires 3
Wunderschöne Grafik, viele Völker und Ideen, die Story enttäuscht aber etwas.
12/05 | Microsoft | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**



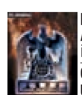
Codename: Panzers – Phase Two
Drei spannende Kampagnen im Zweiten Weltkrieg – anspruchsvoll und gut!
09/05 | CDV | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 | Sega | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**



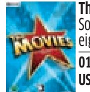
Earth 2160 (V. 1.3)
Ein Feuerwerk an Ideen in einer interessanten Science-Fiction-Geschichte.
10/05 | Zuxxez | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Aufbauspiele & WiSims



Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 35,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**

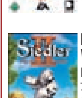
Fußball Manager 07
Dank Patches der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20, | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**



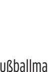
The Movies
Solide WiSim mit der grandiosen Möglichkeit, eigene Filme zu drehen.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**



Black & White 2
Guter oder böser Gott? Motivierender Aufbau-Part, Schwächen beim Strategie-Teil.
11/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- | USK: Ab 6 Jahren | **82**

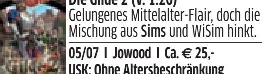


Caesar 4
Komplexe, aber sehr zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**



X3: Reunion
Nach zähem Einstieg macht die Gründung eines Weltraumimperiums enormen Spaß.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**

Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 | Jowood | Ca. € 25,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**

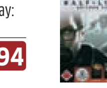


Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 | TGC | Ca. € 25,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **94**



Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 25,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **93**

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 | Activision | Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **92**

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **91**

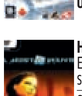
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 | THQ | Ca. € 17,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: Episode Two lässt Münder offen stehen.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**



Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Prey
Kurzes, aufwühlendes Spektakel, das mit tollen Schwerkraft-Rätseln überrascht.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**



Half-Life 2: Episode One
Ein Mix der besten Elemente von **Half-Life 2**: spannend, jedoch ohne Überraschungen.
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**



F.E.A.R. (dt.)
Adrenalin in anspruchsvollen Schießereien, Angstschweiß in Gruselabschnitten.
11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,- | USK: Ab 16 Jahren | **92**



Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 | Midway | Ca. € 27,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**

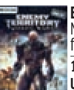


Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**



Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnung offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 | Activision | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



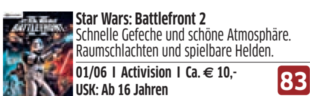

Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**




Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**



Star Wars: Battlefront 2
Schnelle Gefechte und schöne Atmosphäre. Raumschlachten und spielbare Helden.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Action-Adventures

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,- | **89**
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,- | **86**
USK: Ab 16 Jahren

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste Hitman-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- | **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Psychonauts
Witziges, vor Kreativität berstendes Jump&-Run-Adventure mit Tiefgang. Genial!
03/06 | THQ | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ab 12 Jahren

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **83**
USK: Ab 16 Jahren

Prince of Persia: The Two Thrones
Der dritte Teil der Prinzen-Saga: wild und dramatisch, aber auch knifflig.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ab 16 Jahren

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **83**
USK: Keine Jugendfreigabe

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,- | **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

The Suffering: Ties That Bind
Gruseliger, blutiger Horror-Trip, allerdings stark gekürzt und grafisch veraltet.
12/05 | Midway | Ca. € 15,- | **82**
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | **89**
USK: Ab 12 Jahren

Titan Quest
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,- | **87**
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | **84**
USK: Ab 12 Jahren

Dungeon Siege 2
Quests, Charakterklassen, Gegenstände – alles drin, alles dran. Bloß technisch lau.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- | **86**
USK: Ab 12 Jahren

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | **83**
USK: Ab 16 Jahren

NEUZUGANG
Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests..
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **85**
USK: Ab 16 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- | **82**
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher (V. 1.2)
Als cooler Monsterjäger kämpfen Sie in einer düsteren Mittelalterwelt. Super gemacht.
01/08 | Atari | Ca. € 30,- | **85**
USK: Keine Jugendfreigabe

Gothic 3 (V. 1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fan-Patches schaffen Abhilfe.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- | **81**
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | **94**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- | **84**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **90**
USK: Ab 12 Jahren

Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- | **83**
USK: Ab 16 Jahren

NEUZUGANG
Age of Conan: Hyborian Adventures
Bietet ein irrsinnig gutes Kampfgefühl in einer tollen, aber nicht fehlerfreien Spielwelt.
08/08 | Eidos | Ca. € 45,- | **86**
USK: Keine Jugendfreigabe

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **83**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **86**
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **80**
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | **85**
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **78**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | **85**
USK: Ab 6 Jahren

Sam & Max Season Two
Das episodische Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,- | **82**
USK: Nicht geprüft

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher. Ein schönes Abenteuer im alten Ägypten.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | **82**
USK: Ab 12 Jahren

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,- | **84**
USK: Ab 6 Jahren

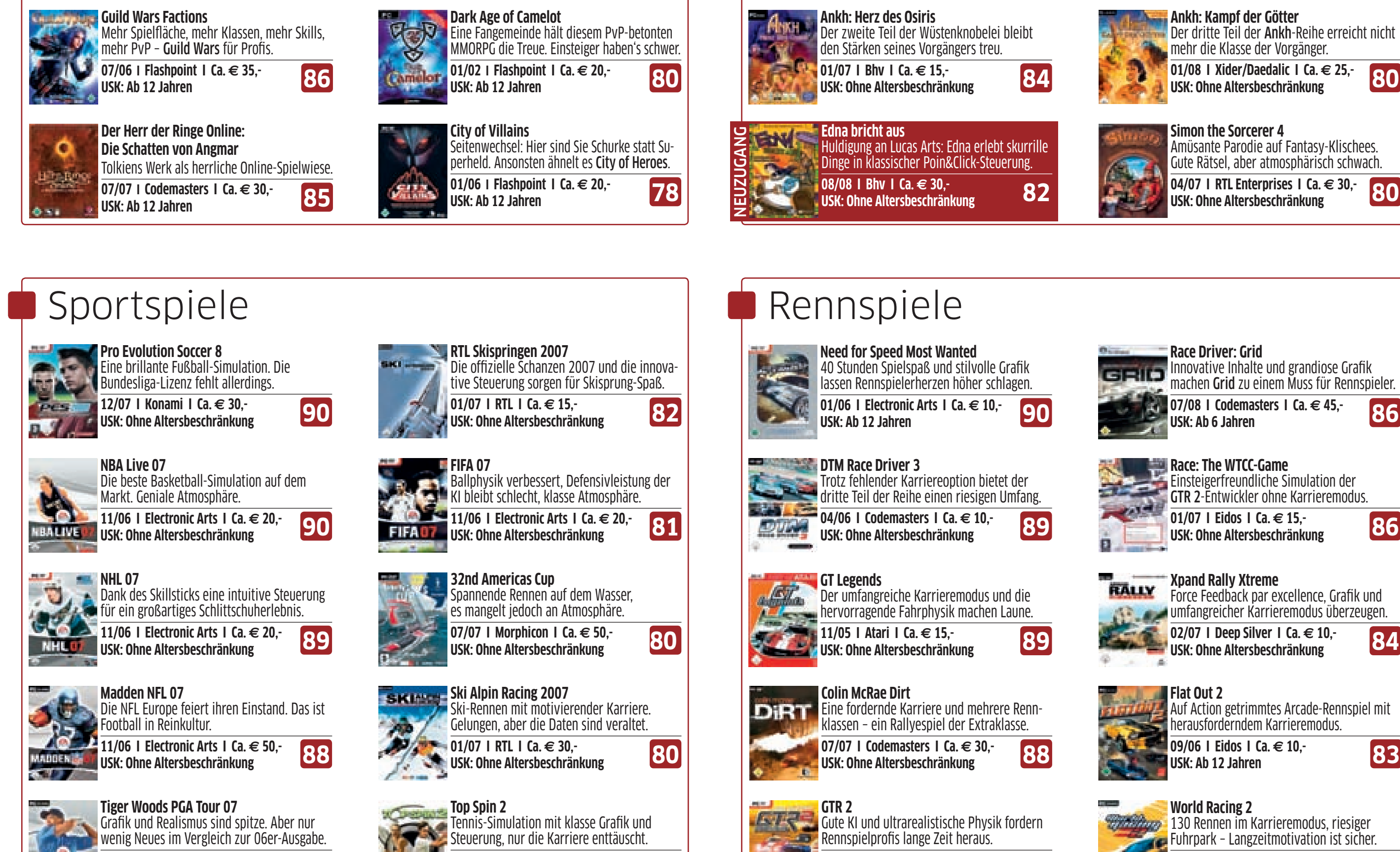
Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | **81**
USK: Ab 12 Jahren

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- | **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NEUZUGANG
Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrille Dinge in klassischer Poin&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 30,- | **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Simon the Sorcerer 4
Amüsante Parodie auf Fantasy-Klischees. Gute Rätsel, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 30,- | **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Sportspiele

Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,- | **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Die offizielle Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- | **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- | **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **90**
USK: Ab 12 Jahren

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,- | **86**
USK: Ab 6 Jahren

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- | **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- | **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flat Out 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- | **83**
USK: Ab 12 Jahren

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,- | **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung

World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- | **83**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Best of PC Games

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang (Anmerkung: Das in Ausgabe 07/08 nominierte Spiel Codename: Panzers – Phase 1 wurde nicht in die Bestenliste gewählt.)

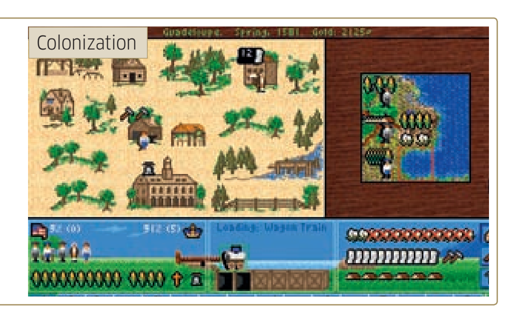
Spiel	Genre	Entwickler	Ausgabe	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Öster-reich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!"
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der belieb-teste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Ver-sion bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixel-männchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahl-reicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropo-len ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
Star Wars: Jedi Knight	Ego-Shooter	Raven Software	12/97	Lichtschwertduelle und actionreiche Shoo-ter-Abschnitte boten **Star Wars**-Flair pur.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig.
X-Wing	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir Sid Meier's Klassiker **Colonization** (PC Games 11/94, Wertung: 93 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

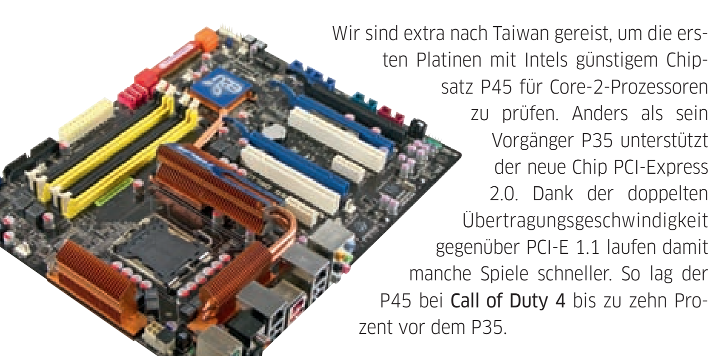
Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter **pcgames.de/go/bestofpcg**.


Colonization

GEFORCE GTX 260/280
NVIDIA: NEUE TOP-MODELLE

Zwei neue Grafikchips für leistungsgierige Spieler: Die Geforce GTX 280 verfügt über 240 Pixel-Shader-Einheiten, 1.024 MB Speicher und arbeitet mit den Taktraten 602/1.296/1.107 MHz (Chip/Shader/Speicher). Damit soll sie die Geforce 9800 GTX (128 Shader-Einheiten, 512 MB und 675/1.688/1.100 MHz) als Spitzenmodell ablösen. Neben der Speichermenge hat Nvidia auch die Anbindung von 256 auf 512 Bit verdoppelt. Dafür kostet die Geforce GTX 280 voraussichtlich rund 650 Euro.
Für 450 Euro bekommen Sie hingegen die zweite neue Variante Geforce GTX 260. Bei dem günstigeren Modell kommen 192 Shader-Einheiten und 896 MB mit 448-Bit-Anbindung zum Einsatz. Die Taktraten liegen bei 576/1.242/999 MHz. Beide Karten sollen noch diesen Monat verfügbar sein.
Info: www.nvidia.de

INTEL P45
VORABTEST: MAINBOARDS MIT P45-CHIPSATZ

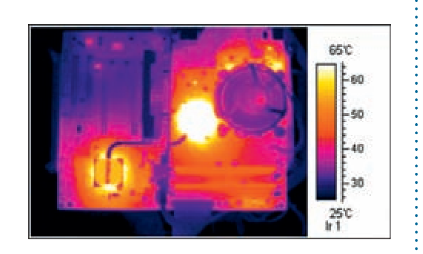


Wir sind extra nach Taiwan gereist, um die ersten Platinen mit Intels günstigem Chipsatz P45 für Core-2-Prozessoren zu prüfen. Anders als sein Vorgänger P35 unterstützt der neue Chip PCI-Express 2.0. Dank der doppelten Übertragungsgeschwindigkeit gegenüber PCI-E 1.1 laufen damit manche Spiele schneller. So lag der P45 bei **Call of Duty 4** bis zu zehn Prozent vor dem P35.

Dafür brauchen Sie allerdings eine PCI-E-2.0-Grafikkarte (Geforce 8800 GT, 8800 GTS mit 512 MB, Geforce-9-Reihe oder Radeon-38xx-Serie). Zudem eignen sich P45-Boards besser für Crossfire, da sie beiden Karten jeweils acht PCI-E-Bahnen liefern. Beim P35 bekommt die erste Karte 16 und die zweite nur vier Lanes. Höhere Übertaktungsergebnisse als beim P35 erreichten wir bei unserem Vor-Ort-Test jedoch nicht. P45-Platinen sind ab Juni verfügbar und kosten zwischen 80 und 180 Euro.
Info: www.intel.de

MAINBOARDS
TEMPERATUR BEI MAINBOARDS GEPRÜFT

Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben mit einer Wärmebildkamera die Hitzeentwicklung bei mehreren aktuellen Platinen geprüft. Tatsächlich sind bei manchen Modellen bereits die Kühler auf den Chips mehr als 80 Grad Celsius warm. Auch andere Bauteile wie Spannungswandler erreichen rund 60 Grad.
Bei Top-Platinen wie dem Asus Rampage Formula oder Gigabytes X48-DQ6 sind die Temperaturen dank besserer Kühlung hingegen insgesamt deutlich niedriger.
Info: www.pcgameshardware.de (WEBCODE: 25G2)





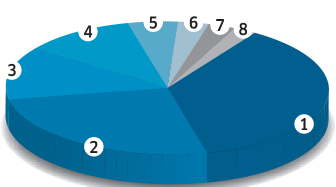
„Haben Sie auch eine 9600er?"

Die Wahrscheinlichkeit ist hoch – schließlich gibt es zahlreiche Komponenten mit diesem Namen: AMDs Vierkern-CPU Phenom X4 9600, die Mittelklasse-Karte Geforce 9600 GT und natürlich die Radeon-9600-Reihe. Nur wenige Ziffern weiter teilen sich mit Intels QX9650 und dem X4 9650 von AMD zwei aktuelle Quadcore-CPUs fast den gleichen Namen. Kein Wunder, dass die Hersteller selbst durcheinanderkommen. So schickte die freundliche Pressedame ein Mainboard mit 780G-Chipsatz zum Test. Gewünscht war jedoch eine Nforce-780a-SLI-Platine. Das „a" steht für die Unterstützung von AMD-CPUs, der Chipsatz kommt aber von Nvidia. Genauso wie der Nforce 780i SLI – nur dass er sich ausschließlich für Intel-CPUs eignet. Der 780G ist hingegen ein AMD-Chip mit Onboard-Grafik. Asus beweist, dass es auch anders geht, und nennt seine Mainboards Striker, Commando oder Crosshair. Das klingt nett und verhindert ein Namenschaos.

UMFRAGE

Wie viel Geld wollen Sie für Ihre nächste Grafikkarte ausgeben?

1. 201-300 Euro	37%
2. 151-200 Euro	26%
3. 101-150 Euro	13%
4. 301-400 Euro	11%
5. 401-500 Euro	5%
6. Mehr als 500 Euro	3%
7. Weiß nicht/keine Angabe	3%
8. Unter 100 Euro	2%



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.404]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NE

9800 GT KEIN NEUES PRODUKT
Die kommende Geforce 9800 GT soll ein Schnäppchen für Spieler sein. Allerdings verfügt Sie womöglich über die Taktraten 600/1.500/900 MHz (Chip/Shader/Speicher) und 512 MB. Damit entspräche Sie der Geforce 8800 GT. Offenbar handelt es sich also lediglich um eine Kopie des Vorgängers. 8800-GT-Modelle mit 512 MB gibt es mittlerweile bereits ab 130 Euro. Damit sind die betagten Karten noch immer unsere Preis-Leistungs-Empfehlung. Bereits bei der Geforce 9600 GSO handelt es sich lediglich um die ältere Geforce 8800 GS mit neuem Namen.
Info: www.nvidia.de

DDR3-RAM: PREISE FALLEN
Zweimal 1.024 MB DDR3-1600-RAM gibt es bereits für 110 Euro. Vor vier Monaten kosteten sie noch doppelt so viel. Vergleichbarer DDR2-Speicher ist trotzdem günstiger. So zahlen Sie für ein DDR2-1066-Pärchen mit zweimal 1.024 MB nur 55 Euro.
Info: preissuche.pcgames.de

3D MARK VANTAGE: WELTREKORD
Mit der Quadcore-CPU Core 2 Extreme QX9650, zwei Geforce 9800 GX2 (jeweils zwei Grafikchips) und jeder Menge flüssigem Stickstoff erreichte Übertaktungsprofi Michael „no_name" Schnetzer den Weltrekord im 3D Mark Vantage, dem derzeit wichtigsten Programm für Leistungstests. Den Prozessor übertaktete er auf 5.338 MHz, die beiden Grafikkarten liefen mit 900/1.100 MHz anstelle von 602/1.000 MHz (Chip/Speicher). So erreichte Michael 8.862 Punkte – das weltweit beste Ergebnis. Dank flüssigem Stickstoff blieb die CPU dabei rund minus 100 Grad Celsius kalt.
Info: www.awardfabrik.de

Technik-Check Age of Conan

Von: Frank Stöwer

Bei uns erfahren Sie, wie stark der WoW-Konkurrent die Hardware der Online-Rollenspieler fordert.

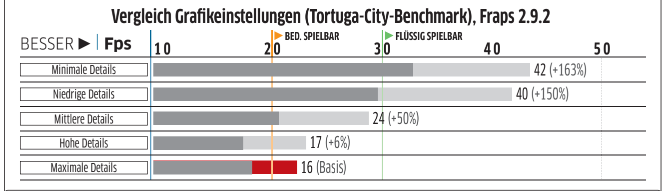
Damit es auch in den mit vielen Spielern und NPCs bevölkerten Städten nicht zu nervigen Ruckeleinlagen kommt, empfehlen wir zum einen einen Zweikernprozessor der oberen Mittelklasse wie einen X2 6000+ oder Core 2 Duo E6550/E6600. Zum anderen benötigen Sie für einen hohen Detailgrad in 1.280x1.024 auch eine leistungsstarke Grafikkarte wie eine HD 3870 oder 8800 GTS, die im Idealfall über 1 GB Videospeicher verfügt (siehe Tipp 4). Ebenfalls erforderlich: 2 GB Arbeitsspeicher. ❑

Age of Conan Detailstufen

1.024x768, keine FSAA/AF — Minimum-Fps

- Der Wechsel von „Hohe" auf „Mittlere Details" steigert die Leistung um 50 Prozent.
- Vor allem die Radeon 1950 Pro ist auch mit „Mittleren Details" noch überfordert.
- Der Wechsel von „Niedrige" auf „Minimale Details" steigert die Performance kaum.

Vergleich Grafikeinstellungen (Tortuga-City-Benchmark), Fraps 2.9.2



Settings: Core 2 Duo E6550, Radeon 1950 Pro, 2 GByte DDR2-800, Nforce680 SLI, Win XP SP2, Catalyst 8.4 (AI: Standard)

Age of Conan Prozessoren

1.024x768, maximale Detailstufe — Minimum-Fps

- Ein Vierkernprozessor bringt keinen großen Leistungsgewinn.
- Bei einer leistungsstarken Grafikkarte reicht schon der Core 2 Duo E6550.
- Der Core 2 Duo E6320 ist zu schwach für alle Details.

CPU-Vergleich (Tortuga-City-Benchmark), Fraps 2.9.2

BESSER ▶ Fps	Fps	Preis
Core 2 Quad Extreme QX6850 (4x 3,0 GHz)	39 (+26%)	760,-
Core 2 Duo E6850 (2x 3,0 GHz)	37 (+19%)	145,-
Core 2 Duo E6750 (2x 2,67 GHz)	35 (+13%)	130,-
Core 2 Duo E6550 (2x 2,33 GHz)	31 (Basis)	120,-
Core 2 Duo E6320 (2x 1,87 GHz)	26 (-16%)	120,-

Settings: Geforce 9800 GTX, 2 GByte DDR2-800, Nforce680 SLI, Win XP SP2, Forceware 175.16 (HQ)

DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Auflösung/Antialiasing-Qualität: 1.024x768/none
Bloom aktivieren/Sichtdistanz: Nein/200m
Schatten-Qualität/Schattenauflösung: Einfach/Niedrig
Qualität der 3D-Umgebungsverdeckung: Niedrig
High Quality Render-Bereich/Partikel-Sichtweite: 40%/130m
NPC-/Gras-/Bodenqualität-Sichtdistanz: 130m/31m/40m
Systemspeichergröße für Texturencache: Regler auf Maximal
Texturenfilterqualität/Texturenauflösung: Trilinear/Mittel
Qualität des anisotropischen Filters: 1
Parallax Mapping Qualität: An
Remove foliage around character/Boden-Renderqual.: An/Normal
Gras aktivieren/Wasserreflexionen aktivieren: An/Kein



REDUZIERTE OPTIK | Weder der Prozessor noch die Grafikkarte besitzen genug Leistung für ein Rollenspielvergnügen mit allen Details.

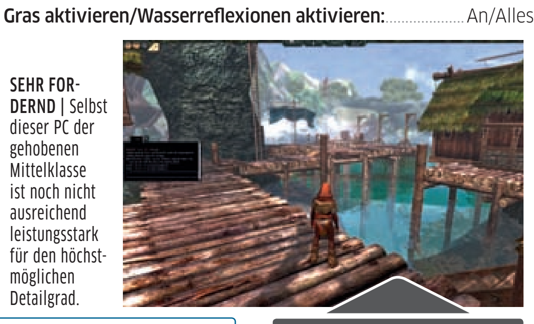
SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Athlon 64 X2 5000+
- **GRAFIKKARTE:** Readon HD 3850 (256)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Auflösung/Antialiasing-Qualität: 1.280x1.024/none
Bloom aktivieren/Sichtdistanz: Ja/3500m
Schatten-Qualität/Schattenauflösung: Von allem/Hoch
Qualität der 3D-Umgebungsverdeckung: Hoch
High Quality Render-Bereich/Partikel-Sichtweite: 75%/1000m
NPC-/Gras-/Bodenqualität-Sichtdistanz: 200m/100m/64m
Systemspeichergröße für Texturencache: Regler auf Maximal
Texturenfilterqualität/Texturenauflösung: Anisotropisch/Hoch
Qualität des anisotropischen Filters: 8
Parallax Mapping Qualität: An
Remove foliage around character/Boden-Renderqual.: An/Hoch
Gras aktivieren/Wasserreflexionen aktivieren: An/Alles



SEHR FORDERND | Selbst dieser PC der gehobenen Mittelklasse ist noch nicht ausreichend leistungsstark für den höchstmöglichen Detailgrad.

SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Core 2 Duo E6850
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GTS (512)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
***Qualitätsmodus:** Im Treibermenü wird ein schszehnfacher anisotroper Filter aktiviert. Die Kantenglättung

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		Geforce 6600 GT/6800 GT/7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT/ X1600 XT/HD 2400 XT 800x600	Geforce 6600 GT/6800 GT/7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT/ X1600 XT/HD 2400 XT 1.024x768	Geforce 6800 Ultra/7600 GT/8600 GT, Radeon X1800 GTO/HD 2600 XT 1.024x768	Geforce 6800 Ultra/7600 GT/8600 GT, Radeon X1800 GTO/HD 2600 XT 1.280x1.024	Geforce 7900/7950 GT/8600GTS/8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro/HD 3850 1.024x768	Geforce 7900/7950 GT/8600GTS/8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro/HD 3850 1.280x1.024	Geforce 8800 GT/GTS/ GTX/Ultra, Geforce 9800 GTX/GX2, Radeon X2900 XT/HD 3870/HD 3870 X2 1.024x768	Geforce 8800 GT/GTS/ GTX/Ultra, Geforce 9800 GTX/GX2, Radeon X2900 XT/HD 3870/HD 3870 X2 1.280x1.024
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab Pentium E4300 oder Athlon 64 X2 3800+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab Core 2 Duo/Quad E6600/Q6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal

Qualitätsmodus*

RAM	
256 MB (Unzumutbar)	512 MB (Unzumutbar)
1.024 MB (Akzeptabel)	2.048 MB (Optimal)

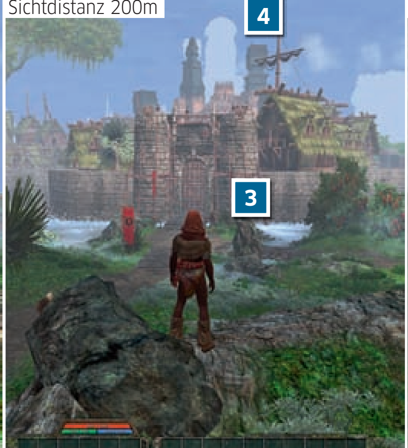
Bereits mit einer Mittelklasse Kombination aus C2D E6550/Athlon X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850 und 2 GB Speicher läuft die gelungene Konsolenumsetzung mit allen Details in 1.280x1.024 ohne nervige Ruckler. Verzichten Sie bei Leistungsengpässen auf die Bewegungsunschärfe und den Körnungseffekt.

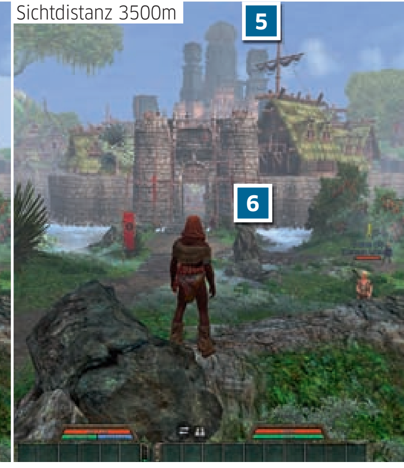
Tuning: Age of Conan
Die vier wichtigsten Schalter

TIPP 1:
SICHTDISTANZ REDUZIEREN

Eine maximale Sichtweite (5, 6) bedeutet einen sehr hohen Rechenaufwand für den Prozessor sowie die Grafikkarte. Der Minimalwert von 50 Metern ist nur bei sehr schwacher Hardware empfehlenswert, da alle Objekte im Hintergrund erst sehr spät sichbar werden (1, 2). Eine gute Synthese aus Leistung und Optik ist eine Sichtweite von 200 Metern (3, 4).

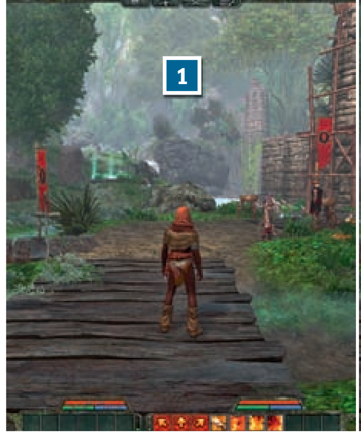


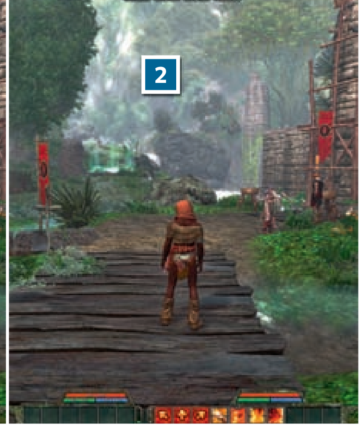




TIPP 2:
AUF DEN BLOOM-EFFEKT VERZICHTEN

Der Überstrahleffekt (2) verstärkt zwar die Atmosphäre, ist aber rechenintensiv für den Grafikchip. Steckt beispielsweise eine ältere Radeon 1950 Pro, Geforce 7900 oder 8600 GTS in Ihrem PC, sollten Sie ihn abschalten (1). Bei unserem Test-PC (C2D E6550, 1950 Pro, 2 GB RAM) steigt dadurch die Framerate um 19 Prozent.





TIPP 3:
DYNAMISCHE SCHATTEN AUSSCHALTEN

Die wirkungsvollste Tuning-Maßnahme für Spieler mit leistungsschwacher Hardware ist der Verzicht auf die beweglichen Schatten der Charaktere (1) und Objekte (2). Age of Conan sieht dann weniger realistisch aus (3, 4). Dafür erhöht sich die Fps-Rate bei unserem Testrechner (siehe Tipp 2) um satte 80 Prozent von 16 auf 29 Fps. Das hilft vor allem dann, wenn Sie um jedes einzelne Frame kämpfen sollten.





TIPP 4:
MIT MAXIMALEM TEXTURENCACHE SPIELEN



Der Titel konsumiert mit hohen Texturdetails rund 700 MB Videospeicher. Bei Grafikkarten mit nur 256 oder 512 MB lagert das Streaming-System Daten, die nicht in den Video-RAM passen, in den Hauptspeicher aus. Das führt zu Rucklern oder zur Darstellung detailarmer Texturen (1, 2, 3). Um das einzudämmen, stellen Sie unter „Systemspeichergröße für Texturencache" immer den Maximalwert ein.

Technik-Check Race Driver: Grid

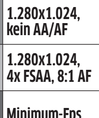
Von: Frank Stöwer

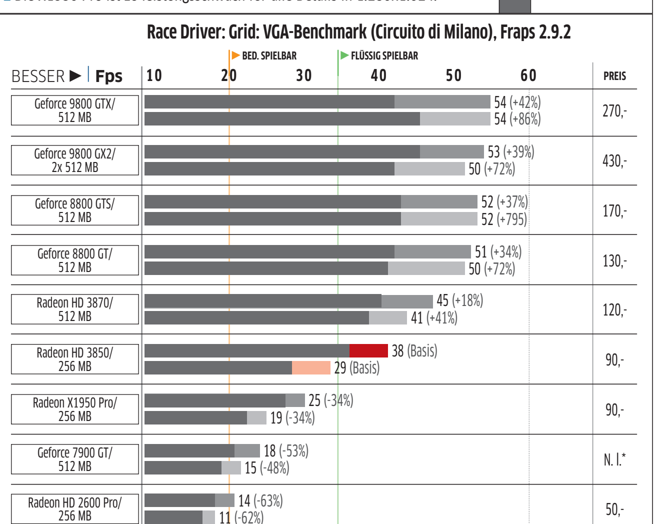
Mit welcher Hardware schieben Sie Ihren Pixelboliden ruckelfrei um die Kurve? Wir geben Ihnen Anwort!

Da Codemasters die Ego-Engine für Mehrkernprozessoren optimiert hat, ist die ideale Rechenzentrale ein günstiges Vierkernmodell wie der Core 2 Quad Q6600 oder AMD Phenom X4 9850. Ein Zweikern-Pendant mit hohem Takt (X2 6400+/C2D E6550) reicht allerdings auch. In puncto Grafikkarte sind Sie für alle Details in 1.280x1.024 (kein FSAA/AF) mit einer Radeon HD 3870 oder Geforce 8800 GT bestens gerüstet. Die optimale Speichermenge liegt bei 2 GB. Mit nur einem GB kommt es zu nervigen Aussetzern. ❑

Race Driver: Grid Grafikkarten

- Die Geforce 9800 GTX ist schneller als die Geforce 9800 GX2.
- Alle Details in 1.280x1.024 garantiert bereits eine Radeon HD 3850.
- Die X1950 Pro ist zu leistungsschwach für alle Details in 1.280x1.024.





Settings: Core 2 Quad Q6600, 2 GByte DDR2-800, Nforce 680 SLI , WinXP SP2, FW 175.16 (HQ), Catalyst 8.4

* Nicht lieferbar

DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Auflösung/Anti-Aliasing/AF (Treiber):	1.024x768/Aus/Aus
Scheinwerfer:	Mittel
Wind:	Ein
Schatten:	Hoch
Teilchen/Spiegel:	Mittel/Aus
Zuschauer:	Aus
Bodenbelag/Wagenfahrer:	Mittel/Mittel
Wagen-Detailstufe:	Hoch
Bäume:	Hoch
Reflexionen:	Mittel
Bewegungsunschärfe/Schleuderspuren:	Aus/Ein
Stoffe/Schadensdetails:	Ein/Hoch



PASSABEL | Obwohl die Leistung der Hardware nicht für alle Details reicht, ist die Grafik mit diesem PC auf jeden Fall akzeptabel.

SYSTEMKONFIGURATION

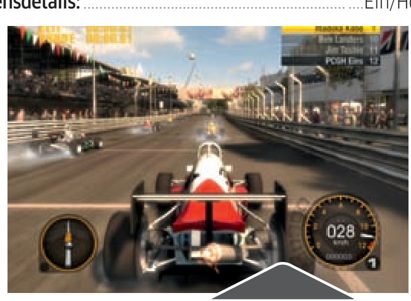
- **PROZESSOR:** Athlon 64 X2 4400+
- **GRAFIKKARTE:** Radeon X1950 Pro (256)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Auflösung/Anti-Aliasing/AF (Treiber):	1.600x1.200/4xMSAA/16x
Scheinwerfer:	Hoch
Wind:	Ein
Schatten:	Hoch
Teilchen/Spiegel:	Ultra/Ein
Zuschauer:	Ein
Bodenbelag/Wagenfahrer:	Hoch/Ultra
Wagen-Detailstufe:	Ultra
Bäume:	Hoch
Reflexionen:	Ultra
Bewegungsunschärfe/Schleuderspuren:	Ein/Ein
Stoffe/Schadensdetails:	Ein/Hoch

SPITZENOPTIK | Dank der leistungsstarken Grafikkarte können Sie eine hohe Auflösung und einen hohen Grad an FSAA und AF einstellen.



SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Core 2 Duo E6750
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GTS (512)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

***Qualitätsmodus:** Im Treibermenü werden 4-fache Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filter aktiviert.

PROZESSOREN		Geforce 6600 GT/6800 GT/7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT/ X1600 XT/HD 2400 XT – 800x600	Geforce 6600 GT/6800 GT/7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT/ X1600 XT/HD 2400 XT – 1.024x768	Geforce 6800 Ultra/7600 GT/8600 GT, Radeon X1800 GTO/HD 2600 XT – 1.024x768	Geforce 6800 Ultra/7600 GT/8600 GT, Radeon X1800 GTO/HD 2600 XT – 1.280x1.024	Geforce 7900/7950 GT/8600GTS/8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro/HD 3850 – 1.024x768	Geforce 7900/7950 GT/8600GTS/8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro/HD 3850 – 1.280x1.024	Geforce 8800 GT/GTS/GTX/ Ultra, Geforce 9800 GTX/ GX2, Radeon X2900 XT/HD 3870/HD 3870 X2 – 1.024x768	Geforce 8800 GT/GTS/GTX/ Ultra, Geforce 9800 GTX/ GX2, Radeon X2900 XT/HD 3870/HD 3870 X2 – 1.280x1.024
Ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
Ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
Ab Pentium E4300 oder Athlon 64 X2 3800+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
Ab Core 2 Duo/Quad E6600/Q6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

Qualitätsmodus*

RAM

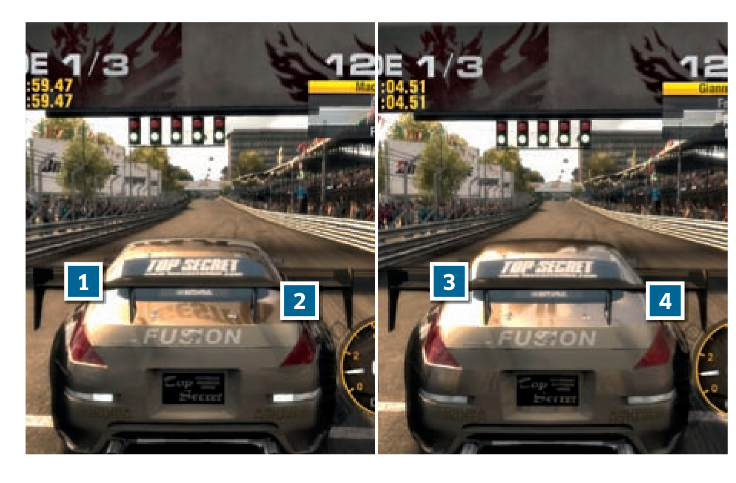
RAM	Spielbarkeit
256 MB	Unzumutbar
512 MB	Unzumutbar
1.024 MB	Akzeptabel
2.048 MB	Optimal

Für ein ruckelfreies Heizervergnügen in allen Details wird keine High-End-Hardware benötigt, selbst dann nicht, wenn Sie sich eine Auflösung jenseits der 1.280x1.024 sowie optische Aufwertungen wie FSAA und AF gönnen wollen. Unsere Empfehlung: ein Core 2 Duo E6550, eine Geforce 8800 GTS und unbedingt 2 GB Arbeitsspeicher.

Tuning: Race Driver: Grid Die vier wichtigsten Schalter

TIPP 1: DIE QUALITÄT DER REFLEXIONEN VERRINGERN

Wer mit einer schwachen Grafikkarte wie einer 7600 GT oder HD 2600 XT um jedes einzelne Bild kämpft, sollte die Qualität der Sonnen- (1) und Objektspiegelungen (2) auf dem Lack des Pixelboliden minimieren (3, 4). Das führt zu einem satten Leistungsplus von bis zu 19 Prozent (gemessen mit X2 4200+, HD 3850, 2 GB RAM).



TIPP 2: OHNE BEWEGUNGS-UNSCHÄRFE SPIELEN

Diese nachträglich über das Bild gelegten Verwischeffekte (1, 2) sollen – ähnlich wie bei Kinofilmen – den Eindruck der hohen Geschwindigkeit verstärken, was jedoch viel Grafikleistung kostet. Empfinden Sie diese Optik als störend oder schwächelt Ihr 3D-Beschleuniger, empfehlen wir, auf dieses grafische Extra zu verzichten (3,4). Bei unserem Test-PC (siehe Tipp 2) konnten wir so die Gesamtleistung um 11 Prozent (von 27 auf 30 Fps) steigern.



TIPP 3: WAGENDETAILSTUFE MINIMIEREN

Eine wirkungsvolle Tuning-Maßnahme für Besitzer eines leistungsschwachen Spielerechners ist ein minimaler Detailgrad beim Rendern der Polygonkarossen. Wie der Bildvergleich zeigt (1, 2 „Ultra" und 3, 4 „Niedrig"), bleibt die Qualität der Grafik nahezu gleich. Dafür winkt eine Fps-Mehrleistung von bis zu 15 Prozent.



TIPP 4: AUF DIE ZUSCHAUER VERZICHTEN



◀ **LIEBE ZUM DETAIL |** Speziell für **Grid** entwickelte Codemasters den „Crowd-Renderer". Der stellt riesige Zuschauermassen (1) dar (bis zu 40.000 Figuren), wobei jeder Beobachter unterschiedlich aussieht und reagiert (2). Das sorgt für eine realistische Atmosphäre.

▶ **PROZESSOR ENTLASTEN |** Für die Geometrieberechnung und Animation der Zuschauer nutzt der „Crowd Renderer" die Rechenleistung Ihres Prozessors. Taktet der mit weniger als zweimal 2 GHz oder besitzt nur einen Kern, schalten Sie die optische Aufwertung für bis zu 11 Prozent mehr Leistung aus (3, 4).



Technik und Tuning Mass Effect

Von: Frank Stöwer

Spiele mit der Unreal-Engine 3 laufen bei Ihnen flüssig? Dann brauchen Sie für Mass Effekt nicht aufzurüsten!

Da Mass Effect kaum von einem Vierkernprozessor profitiert, sind Sie bereits mit einem Zweikernmodell wie einem Core 2 Duo E6550/E6600 oder einem X2 6000+ gut gerüstet. Wie die Grafikkarten-Benchmarks rechts zeigen, garantiert bereits die 80 Euro günstige HD 3850 oder die 8800 GT ein Rollenspielvergnügen in der höchsten Detailstufe und 1.280x1.204. Für eine höhere Auflösung inklusive 16:1 AF sollte es dann allerdings eine HD 3870 oder 8800 GTS sein. Die optimale Hauptspeichermenge beträgt 2 GB. ❑

Mass Effect: Grafikkarten

- Die Geforce HD 3870 ist die schnellste Karte im Testfeld.
- Unser Preis-Leistungs-Tipp ist die Radeon HD 3850.
- 7900 GT und X1950 Pro sind deutlich zu schwach für alle Details.

Legende: 1.280x1.024, kein AA/AF · 1.680x1.050, 16:1 AF · Minimum-Fps

Mass Effect: VGA-Benchmark, Fraps 2.9.2

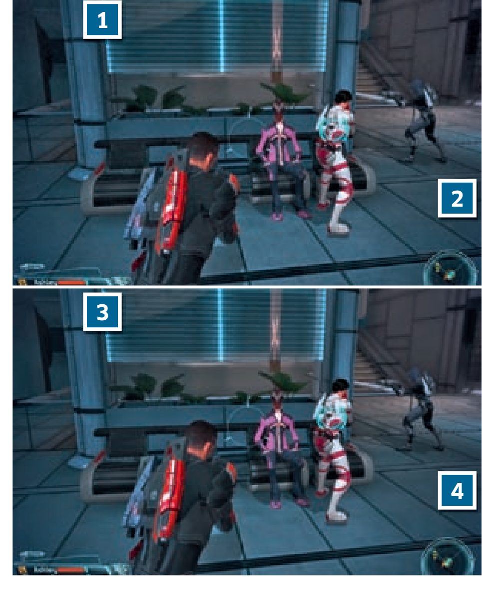
BESSER ▶ Fps (20: BED. SPIELBAR; 35: FLÜSSIG SPIELBAR)

Grafikkarte	1.280x1.024, kein AA/AF	1.680x1.050, 16:1 AF	Preis
Radeon HD 3870 / 512 MB	52 (+41%)	41 (+21%)	110,-
Geforce 8800 GTS/ 512 MB	51 (+38%)	39 (+15%)	160,-
Geforce 8800 GT/ 512 MB	49 (+32%)	36 (+6%)	120,-
Radeon HD 3870 X2/ 2x 512 MB	47 (+27%)	48 (+41%)	260,-
Radeon HD 3850/ 256 MB	43 (+16%)	35 (+3%)	80,-
Geforce 9600 GT/ 512 MB	40 (+8%)	35 (+3%)	100,-
Geforce 8800 GTS/ (G80, 320 MB)	37 (Basis)	34 (Basis)	110,-
Radeon X1950 Pro/ 256 MB	24 (-35%)	17 (-50%)	75,-
Geforce 7900 GT/ 256 MB	15 (-59%)	11 (-68%)	N. l.*
Radeon X1650 XT/ 512 MB	15 (-59%)	11 (-68%)	N. l.*

Settings: Core 2 Extreme QX6850, 2 GB DDR800-RAM, Nforce 680 SLI, WinXP SP2, FW 175.16 (HQ), Catalyst 8.5

* Nicht lieferbar

TIPP 1: OHNE „KÖRNIGKEIT" SPIELEN



▶ Dieser Effekt verleiht dem Spiel eine filmreife Optik, die an alte Leinwandstreifen erinnert (1, 2). Da die Kinografik nachträglich über das bereits gerenderte Bild gelegt wird, fällt zusätzliche Rechenarbeit für den Grafikchip an.

▶ Steckt nicht mindestens eine HD 3850 oder 8800 GT in Ihrem Spiele-PC, deaktivieren Sie diesen Effekt (3, 4). Mit unserem Tuning-Rechner (C2D E6320, HD 3850, 1 GB) steigerten wir so die Gesamtleistung um 8 Prozent.

TIPP 2: SCHATTEN AUSSCHALTEN

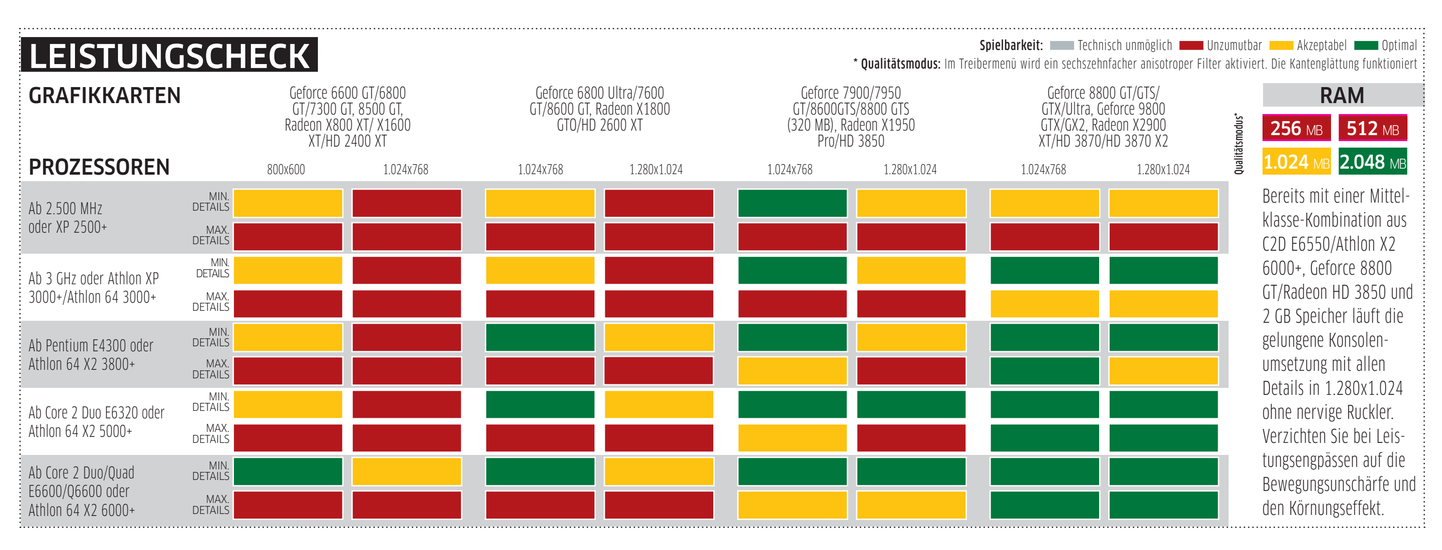


◀ Ein Markenzeichen von Epics Engine ist die sehr detaillierte Darstellung der dynamischen Schatten, die bewegliche Objekte (1) und das Pixelpersonal (2) werfen. Da es sich um Softshadows handelt, sehen die Kanten weich aus.



◀ Wer die dynamischen Schatten deaktiviert, entlastet den Prozessor sowie die Grafikkarte. Spielen Sie ohne Schatten (3, 4), verbuchen Sie einen Leistungsgewinn von bis zu 5 Prozent (Tuning-PC siehe Tipp 1).

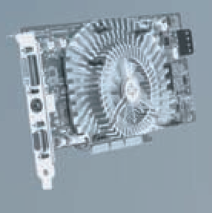
LEISTUNGSCHECK



ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	64,-
M3A-H/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2+	84,-
M3N-H/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2+ / GF8300	D2+	84,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	149,-
M3N-HT Deluxe/HDMI	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF780a	D2	189,-
Crosshair II Formula	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF780a-SLI	D2+	239,-
M2N-CM DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	44,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	79,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	39,-
P5N-D	S, GL, F, sA	775 / nF750i-SLI	D2	109,-
P5N-T Deluxe	S, GL, F, sA	775 / nF780i-SLI	D2	184,-
Striker II NSE	S, GL, F, sA	775 / nF790i-SLI	D3	279,-
Striker II Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF790i-uSLI	D3	329,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	62,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	77,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	109,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	84,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	99,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	164,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	189,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	199,-
P5E3 Prem./WiFi-AP@n	S, WL, F, sA	775 / X48	D3	279,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	69,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	144,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	94,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	49,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	62,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	57,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	89,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	54,-
EX38-DS4	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	146,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	229,-
X48-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D2	219,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A780FullDispl.Port	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	69,-
ALiveNF6P-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	37,-
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	59,-
K8Upgrade-NF3	S, L, sA	754 / nF3-250	D	37,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	49,-
Penryn1600SLI-110dB	GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	70,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	50,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	62,-
4Core1600P35-WiFi	S, WL, sA	775 / P35	D3	89,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AX78	S, GL, sA	AM2+ / AMD770	D2	62,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	59,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	40,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	69,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	154,-
IX48-MAX	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	224,-

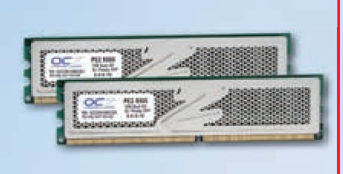
MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	49,-
K8T Neo2-F v2.0	S, GL	939 / K8T800P	D+	46,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	33,-
975X Platinum PowerUp	S, GL, sA	775 / 975X	D2	49,-
P31 Neo-F	S, GL	775 / P31	D2	49,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	66,-
P35 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P35	D2	84,-
P45 Neo3-FR	S, GL, sA	775 / P45	D2	114,-

2 GB DDR2-RAM Kit

OCZ 2 GB DDR2-1066 Kit

- **XTC Platinum • OCZ2N10662GK**
- **2x 1.024 MB DIMM DDR2-1066 (PC2-8500)**
- **Timing:**

CAS Latency (CL)	5
RAS-to-CAS-Delay (tRCD)	5
RAS-Precharge-Time (tRP)	5
Row-Active-Time (tRAS)	15



OCZ Technology

49,-

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	54,-	57,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512	59,-	69,-
E2220	Conroe-L	2,4	2x 512		74,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	94,-	97,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	144,-	149,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	154,-	159,-
E8300	Wolfdale	2,83	2x 3.072	139,-	
E8400	Wolfdale	3,0	2x 3.072	149,-	159,-
E8500	Wolfdale	3,16	2x 3.072	224,-	239,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	204,-	209,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144	859,-	869,-
QX9770	Yorkfield	3,2	2x 6.144	1.249,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
4050e	Brisbane EE	2,1	2x 512	59,-	
4400+	Brisbane DO	2,3	2x 512	44,-	54,-
4800+	Brisbane DO	2,5	2x 512	54,-	64,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512	69,-	74,-
5200+	Brisbane DO	2,7	2x 512	74,-	79,-
5600+	Brisbane	2,9	2x 512	84,-	104,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024		104,-
6000+	Windsor LV	3,0	2x 1.024		109,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024		134,-

Phenom™ (AM2+)		GHz	Cache	tray	PIB
X3 8650	Toliman	2,3	3x 512		139,-
X3 8750	Toliman	2,4	3x 512		169,-
X4 9550	Agena	2,2	4x 512		144,-
X4 9750	Agena	2,4	4x 512		154,-
X4 9850	Agena	2,4	4x 512		194,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	40,-	36,-
DDR2 HyperX	2,0 GB	800 / 5-5-5	50,-	45,-
DDR3	4,0 GB	1.066 / 7-7-7	282,-	
DDR3 HyperX	4,0 GB	1.600 / 9-9-9	340,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	39,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	48,-	49,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	
DDR2 Ultra	4,0 GB	800 / 4-4-4	102,-	
DDR2	4,0 GB	1.066 / 5-5-5	162,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 5-5-5	180,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 4-4-4	218,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	38,-	34,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	35,-
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	72,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	74,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	37,-
DDR2 XTC Platinum	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	49,-	52,-
DDR2 XTC Gold	4,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR3 Platinum	2,0 GB	1.333 / 7-7-7	120,-	109,-
DDR3	4,0 GB	1.600 / 7-7-7	234,-	
DDR3 Platinum	4,0 GB	1.800 / 8-8-8	384,-	
DDR3 Platinum	4,0 GB	2.000 / 9-9-9	404,-	

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT Sil. Magic/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	59,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	84,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	169,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	189,-
EN9600GT/HTDI	PCIe	512-G3 / 9600GT	134,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-D2 / 8600GT	49,-
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	64,-
GF8800GT Super+	PCIe	1.024-G3 / 8800GT	149,-
GF9600GT Super	PCIe	512-G3 / 9600GT	109,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	129,-
PX8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	172,-
PX9600GT	PCIe	512-G3 / 9600GT	107,-
PX9800GTX	PCIe	512-G3 / 9800GTX	236,-
PX9800 GX2	PCIe	1.024-G3 / 9800GX2	389,-

MSI		MB / Chip	€
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	179,-
NX9600GT-T2D-OC	PCIe	512-G3 / 9600GT	139,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	26,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	79,-

XFX		MB / Chip	€
GF8800GTS XXX	PCIe	512-G3 / 8800GTS	189,-
GF9800GTX XXX	PCIe	512-G3 / 9800GTX	239,-
6200A	AGP	256-D2 / 6200	27,-
7900GS	AGP	512-G3 / 7900GS	99,-

CLUB3D		MB / Chip	€
CGNX-GS846	PCIe	256-D2 / 8400GS	22,-
CGNX-HG862M	PCIe	512-G2 / 8600GT	74,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH3650 SILENT/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3650	77,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	129,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	144,-
EAHD3870X2/G/HTDI	PCIe	1.024-G3 / HD3870	329,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
CGAX-3652DDY	PCIe	512-D2 / HD3650	44,-
CGAX-3852DD	PCIe	512-G3 / HD3850	89,-
CGAX-38724X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870	289,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	87,-
HD3870 X-Turbo III	PCIe	512-G4 / HD3870	124,-
HD3870 X-Turbo III	PCIe	512-G4 / HD3870	116,-

HIS		MB / Chip	€
HD3650 iSilence III Zalman	PCIe	512-G3 / HD3650	94,-
HD3870 IceQ 3 Turbo	PCIe	512-G4 / HD3870	154,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870	279,-

MSI		MB / Chip	€
RX1550	PCIe	128-D2 / X1550	16,90
RX3650-T2D512-OC	PCIe	512-G3 / HD3650	74,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	149,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD3870 Single-Slot	PCIe	512-G4 / HD3870	119,-
HD3870 Ultimate	PCIe	512-G4 / HD3870	137,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870	312,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	89,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	49,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	55,-

FESTPLATTEN

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	39,-
HDP725032	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	49,-
HDP725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	69,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	109,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	154,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	34,-
HD200HJ	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	37,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	39,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	44,-
HD502IJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	61,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	84,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	127,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160815AS	SATA2	160	11 / 8 / 7.200	37,-
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	41,-
ST3400620AS	SATA2	400	11 / 16 / 7.200	84,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	67,-
ST3500320NS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	84,-
ST3750330AS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	119,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	174,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD360ADFD	SATA	36	4 / 16 / 10.000	89,-
WD2500AAJS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	42,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	49,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5001ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	109,-
WD1000FYPS	SATA2	1.000	9 / 16 / 5.400	164,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GH-22LP20	22x / 16x		33,-
LITEON DH-20A4P	20x / 8x	30,90	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SH-S202N	20x / 12x	32,-	35,90
SONY NEC AD-7203A	20x / 12x	32,90	
SONY NEC AD-7633A Slim	8x / 4x	59,90	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		57,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		114,-
SAMSUNG SE-S204N	20x / 16x		57,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS BC-1205PT liest auch Blu-ray	12x / 4x		179,-
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	30,90	34,-
PLEXTOR PX-810SA	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S223F	22x / 16x	32,-	35,90
SONY NEC AD-7203S	20x / 12x	33,90	

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GGW-H20LRB liest auch HD DVD	6x / 2x		229,-
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	249,-	

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Quad Q9450

- „Yorkfield" 45 nm
- 4x 2.666 MHz Kerntakt
- 2x 6.144 KB Level 2 Cache
- 1.333 MHz (Quadpumped)

intel Core 2 Quad inside — Quad-core. Unmatched.

intel Core 2 Quad

289,-



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick N	300	USB2.0-Stick	72,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	54,-
DWA-556	300	PCIe x1	69,-
DAP-1353	300	Access Point	144,-
DIR-635	300	Router	69,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	39,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WNDA3100 RM Dual Band	300	USB 2.0	69,-
WNHDEB111	300	Access Point	179,-
DG834GTB	108	Router/Modem	99,-
WNR854T RangeMax NEXT	300	Gigabit Router	144,-
WNR3500 RangeMax	300	Gigabit Router	139,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	23,-
WUSB54GC	54	USB2.0	23,-
WAP54G	54	Access Point	55,-
WAG200G	54	Router	59,-

250 GB S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SpinPoint F1

- HD252HJ
- 250 GB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Min.
- 16 MB Cache
- 9 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



39,- SAMSUNG

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-Link DSL-584T	DSL-Modem	4	57,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	64,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N	Gigabit	8	61,-

NETGEAR	Mbit/s	Ports	€
FS105	10/100	5	21,-
GS605	Gigabit	5	42,-
FS108	10/100	8	32,-
GS608	Gigabit	8	59,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Elite RC-330	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	39,-
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	54,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	74,-
CM 690	Stahl, bl	Midi	2	5 / 5	74,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	109,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Plorer	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	69,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	79,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	32,-
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	35,90
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	45,90

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX MODU82+	525 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	299,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SEASONIC M12II-500	500 W	ATX2	119,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium B801XPH	Core 2 Duo E4500	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	499,-
Diamond K701XPP	Athlon64 X2 6000+	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	679,-
Brilliant B801VUE	Athlon64 X2 6400+	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	1.024 MB ATI Radeon HD3870 X2	1.099,-
Rhodium SLI D801VUE	Core 2 Quad Q9300	4.096 MB	750 GB	DVD±RW DL	2x 512 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.579,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
F3Sa-AS131C	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.049,-
F5N-AP133E	Turion 64 X2 TL-60 (2,0 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Business	649,-
F7F-7S071C	Core Duo T2250 (1,73 GHz)	17,1	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	739,-
F8P-4P047C Black Leather	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	14,1	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	989,-
G1S-AS144J	Core 2 Duo T7700 (2,4 GHz)	15,4	4.096 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Ultimate	1.149,-
M50SA-AK013C	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	15,4	3.072 MB	320 GB	Blu-ray	WLAN, Vista Home Prem.	1.239,-
M51SN-AS029C	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.019,-
V1SN-AJ009E	Core 2 Duo T7700 (2,4 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Business	1.239,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R60-Aura T2330 Diazz	Dual Core T2330 (1,6 GHz)	15,4	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	499,-
R700-Aura T8100 Deager	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz)	17,0	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
P500-PRO T7250 Bolonjo	Core 2 Duo T7250 (2.0 GHz)	15,4	1.024 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	769,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	309,-
VW222S	bl	2	22,0		199,-
VW222U	bl	2	22,0	DVI-D	234,-
PG221	bl	2	22,0	USB, DVI-D (HDCP)	439,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
2225 S1W	si	5	22,0		179,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	DVI-D (HDCP)	204,-
o.display 4.1_24"	wi	2	24,0	HDMI	359,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	199,-
223BW	bl	5	21,6	DVI-D (HDCP)	214,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	249,-
T220	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	329,-

ACER		ms	Zoll	Merkmale	€
AL1917Nsd	si	2	19,0	DVI-D	199,-
AL2416WBsd	si	5	24,0	DVI-D	369,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2201WH	gr o. bl	5	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	379,-
S2231WE	gr o. bl	8	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	569,-
S2431WH	gr o. bl	6	24,0	USB, DVI-I	729,-
SX2461WH	gr o. bl	6	24,0	USB, 2xDVI-I (HDCP)	1.099,-
SX2761WH	gr o. bl	6	27,0	USB, 2xDVI-I (HDCP)	1.399,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S	si o. bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	189,-
E2003WS-B1	bl	2	20,1	DVI-D	189,-
E2201W-B2	bl	2	22,0	DVI-D	234,-
B2403WS-B1	bl	2	24,0	HDMI	369,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
G2200W	bl	5	22,0	DVI-D	229,-
G2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	349,-
V2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	409,-

LG		ms	Zoll	Merkmale	€
W2242T-SF	si	5	22,0	DVI-D (HDCP)	219,-
L227WT-PF	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	294,-
W2452T	bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	369,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,90
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	64,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	54,-
MS Natural Ergonomic Desktop 7000	USB	69,-
MS Wireless Entertainment 7000	USB	99,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH G9 Laser Mouse	USB	74,-
LOGITECH MX Air	USB	109,-
MS Wireless Laser Mouse 8000	USB	49,90
MS SideWinder Gaming Mouse	USB	57,-
RAZER Diamondback 3G	USB	49,-
RAZER Lachesis	USB	79,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-
STEELSERIES Ikari Optical	USB	39,-
STEELSERIES Ikari Laser	USB	66,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	33,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtr. Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	89,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	28,90
LOGITECH ClearChat Comfort	USB	29,-
SHARKOON Cosmic 5.1 II	Klinke	29,90
SENNHEISER PC 161	Klinke	66,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon	13,-
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	17,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 Northern Strike Pack Addon	8,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Supreme Commander	42,-

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - LotM Addon, Labyrinth	16,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - 60 Tage	24,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Guild Wars - Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - 60 Tage Spielzeit	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

PCIe Soundkarte

CREATIVE X-Fi Titanium

- Fatal1ty Professional Series
- X-Fi PCI-Express Soundchip
- 64 MB X-RAM für EAX 5.0-und OpenAL-Effekte
- X-Fi CMSS-3D Upmix
- X-Fi 24-Bit Crystalizer
- Digital-In/Out (optisch)



149,- CREATIVE

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



LEISTUNG VERBESSERN | Kommt es beim Online-Spielen trotz schnellen Internetanschlusses zu nervigen Rucklern, hilft ein DSL-Tuning.

DSL-Geschwindigkeit optimieren

Von: Alexander Bernt

Trotz getuntem PC stören bei Online-Spielen noch nervige Lags? So holen Sie das Letzte aus Ihrem DSL-Anschluss heraus.

WAS IST?

- **PING**
  Zeit, die zwischen einer Anfrage an einen Datenanbieter (Host) und dessen Antwort vergeht – gemessen in Millisekunden
- **LAG**
  Verzögerung des Datenflusses zwischen Client und Server. Die daraus resultierenden Ruckler können den Spielablauf erheblich behindern.

Gerade bei Ego-Shootern kommt es in Online-Gefechten darauf an, innerhalb von Sekundenbruchteilen auf eine neue Spielsituation zu reagieren. Schauen – drehen – zielen – schießen, dieser Ablauf ist bei den meisten Spielern Routine. Ärgerlich nur, wenn der Internetzugang mit den eigenen Blitzreaktionen nicht mithalten kann. Auch in Zeiten, in denen DSL so selbstverständlich ist wie fließend Warmwasser, können wechselnde Pingzeiten oder eine zu geringe Bandbreite das Spielerlebnis erheblich trüben. Wir verraten Ihnen, wie Sie Lags aus dem Weg gehen und Ihre DSL-Verbindung optimal nutzen.

SCHLAGENDE VERBINDUNG

Die Faustregel lautet: Beantragen Sie bei Ihrem Internetdienstanbieter (Provider) so viel Bandbreite, wie in Ihrem Anschlussgebiet verfügbar ist, denn für ungetrübten Online-Spielgenuss ist die richtige Basis entscheidend. Mit einem 50-PS-Kleinwagen lässt sich schließlich auch kein Grand Prix gewinnen. Daher haben wir für Sie in der Tabelle auf der nächsten Seite die Formel-1-Boliden unter den Internetverbindungen zusammengestellt. Da mittlerweile die Aufpreise von den schmalbrüstigeren DSL-Verbindungen mit zwei oder sechs Megabit pro Sekunde Übertragungsrate zu den Topmodellen relativ gering sind, lohnen sich DSL-16.000-Verbindungen in jedem Fall. Für die meisten heutigen Online-Spiele genügt ein kleinerer Anschluss; um in Zukunft auf der sicheren Seite zu sein, wählen Sie aber die größte angebotene Bandbreite. Ständige Updates und Patches sowie Mods und neue Karten, die das Spiel aufwerten, können die DSL-Leitung zum Glühen bringen.

ROUTER KONFIGURIEREN

In den Basiseinstellungen vieler DSL-Router sind einige Ports (Adresskomponenten, die in Netzwerkprotokollen eingesetzt werden, um Datensegmente den richtigen Diensten zuzuordnen) geschlossen, die Sie allerdings zum Online-Spielen benötigen. Nur wenn diese Ports geöffnet sind, kann der Rechner eine Verbindung zu den gewünschten Anwendungen herstellen. Manche Provider sperren diese Ports auch absichtlich, um Filesharing (gemeinsamer Datenzugriff) zu unterbinden. Die Portfreigabe versteckt sich im Konfigurationsmenü des Routers, ist aber je nach Hersteller unterschiedlich bezeichnet. Hier hilft ein Blick in das Handbuch weiter. Das eigentliche Prozedere ist weitaus einfacher, als den richtigen Menüpunkt zu finden. Sie müssen nur die gewünschten Ports für die Protokolle TCP und UDP eintragen. Valves **Counter-Strike: Source (d.)** nutzt beispielsweise die TCP-Ports 27020 bis 27039. Um herauszufinden, welchen Port Ihr Lieblingsspiel benötigt, empfehlen wir einen Blick auf die Website www.portforward.com. Hier sehen Sie unter „Guides" eine Liste aller bekannten Ports ein. Zudem finden Sie für viele Router-Modelle spezifische Port-Listen zu aktuellen und klassischen Spielen.

DIÄT FÜR DAS SYSTEM

Sie haben DSL-16.000? Sie haben den Router korrekt konfiguriert? Aber trotzdem ruckelt das Online-Spiel ohne Unterlass? Die schnellste Internetverbindung nützt nichts, wenn sie von Programmen im Hintergrund ausgebremst wird. Alle Anwendungen, die man während eines Internetspiels nicht nutzen

DSL-16.000-TARIFE IM ÜBERBLICK

* 9 Cent/Minute Festnetz ** 0-24 Cent/Minute *** 3,9 Cent/Minute Festnetz

Anbieter	Freenet	United Internet	Hansenet/"Alice"	Arcor	T-Home	QSC
Website	www.freenet.de	www.1und1.de	www.alice-dsl.de	www.arcor.de	www.t-home.de	www.qsc.de
Produktname	DSL Flat 16000	1&1 DSL 16000	Alice Light	DSL 16000	Call & Surf Comfort+	Q-DSL home 16000
Geschwindigkeit/Fastpath	16.000 kBit/s/verfügbar	16.000 kBit/s/nicht verfügbar	16.000 kBit/s/verfügbar	16.000 kBit/s/bereits vorhanden	16.000 kBit/s/verfügbar	16.000 kBit/s/bereits vorhanden
Monatspreis	27,95 Euro	29,99 Euro	24,90 Euro	29,95 Euro	49,95 Euro	35 Euro
Vertragslaufzeit	24 Monate	24 Monate	Keine	24 Monate	24 Monate	Variabel 12 bis 36 Monate
Einmalige Kosten	29,80 Euro	39,59 Euro	39,80 Euro	9,95 Euro	36,98 Euro	59 Euro
Telefonanschluss erford.	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Telefonflatrate	Optional (7,00 Euro Aufpreis)	Optional (5,00 Euro Aufpreis)	Optional (5,00 Euro Aufpreis)	Optional (5,00 Euro Aufpreis)	Inklusive (nicht abwählbar)	Inklusive (nicht abwählbar)
Mitgelieferte Hardware	Fritzbox Fon WLAN 7170	Surf & Phone Box WLAN	Alice DSL WLAN Router	Arcor DSL WLAN Modem	Speedport W 502V	Fritzbox Fon WLAN 7170
Service-Telefonnummer	0180 3030700*	0900 1000415**	0800 4110411 (kostenlos)	0800 1070220 (kostenlos)	0800 3355222 (kostenlos)	0180 1737543***

kann, können Sie getrost abschalten. Kommt im Schlachtengetümmel eine ICQ-Nachricht oder gar ein Anruf über Skype, ist ein Lag unvermeidlich. Auch eine Software-Firewall im Hintergrund mag zu schlechten Pingzeiten führen. Nutzen Sie einen DSL-Router, können Sie die Software-Lösung durchaus abschalten, da die meisten Router eine Hardware-Firewall besitzen. Auf einen Virenscanner sollten Sie zwar nicht verzichten, falls Sie jedoch ein ressourcenfressendes Antiviren-Programm im Einsatz haben, tauschen Sie dieses gegen ein schlankeres aus. So bietet beispielsweise der mit der Note 1,60 getestete Bitdefender Antivirus 2008 einen speziellen Spielemodus, der die Ressourcen merklich schont und Ladezeiten um über 50 Prozent verkürzen kann.

PIMP MY PING MIT FASTPATH

Durch die Fastpath-Technik lassen sich die Latenzen Ihres DSL-Anschlusses oft deutlich reduzieren und somit der Ping nahezu halbieren. Zeiten zwischen 20 und 40 Millisekunden sind mit aktiviertem Fastpath realistisch. Doch was macht der Ping-Tuner eigentlich? Um die Reaktionszeiten zu verkürzen, schaltet Fastpath das sogenannte Interleaving ab, ein Hilfsmittel zur Fehlerkorrektur. Ohne diese Technik sinkt der Ping zwar deutlich, richtig zum Zug kommt Fastpath allerdings nur bei DSL-Verbindungen mit geringer Übertragungsrate. Für eine Zwei-MBit-Verbindung kann Fastpath einen Leistungsschub bewirken wie ein Turbolader für den zuvor angesprochenen 50-PS-Kleinwagen. Für einen 16-MBit-Boliden hat Fastpath hingegen nur noch einen geringen Effekt. Doch da die Zusatzkosten relativ überschaubar sind, lohnt sich das Upgrade allemal. Bei vielen Anbietern erhöht sich der monatliche Grundpreis nur um einen Euro, andere haben Fastpath bereits serienmäßig mit an Bord. Eine besonders für Online-Spieler interessante Alternative zu klassischen ADSL-Produkten bietet QSC. Die Tarife QDSLhome 1536 und 2560 basieren auf der G.SHDSL-Technik und ermöglichen daher einen Ping von bis zu 15 Millisekunden. Zudem können Sie einmal pro Tag je nach Bedarf die zur Verfügung stehende Bandbreite in drei Größenverhältnissen auf Down- und Upload verteilen.

LEISTUNG OPTIMIEREN

Cfos Speed (www.cfos.de) ist ein alternativer DSL-Treiber, mit dem Sie den Ping reduzieren. Cfos bringt allerdings nur dann etwas, wenn Sie neben dem Spiel einen Download laufen haben. Der Treiber optimiert den Datenverkehr und kann somit besser mit den ankommenden und abgehenden Datenpaketen umgehen. Dies erhöht die Downloadrate und senkt gleichzeitig den Ping im Vergleich zu den Windows-Standardtreibern. Im Test hat sich gezeigt, dass mit Cfos Speed die Download-Rate bei voll ausgelastetem Upload (512 Kilobit pro Sekunde) über 75 Prozent höher liegt als mit Windows-Treibern. Auch die Pingwerte und somit die Spielbarkeit von Online-Spielen blieb bei Cfos konstant unter 50 Millisekunden. Mit dem Windows-Treiber steigt der Ping bei voller Auslastung der Bandbreite auf über 90 Millisekunden. ❑

FAZIT: DSL FÜR SPIELER

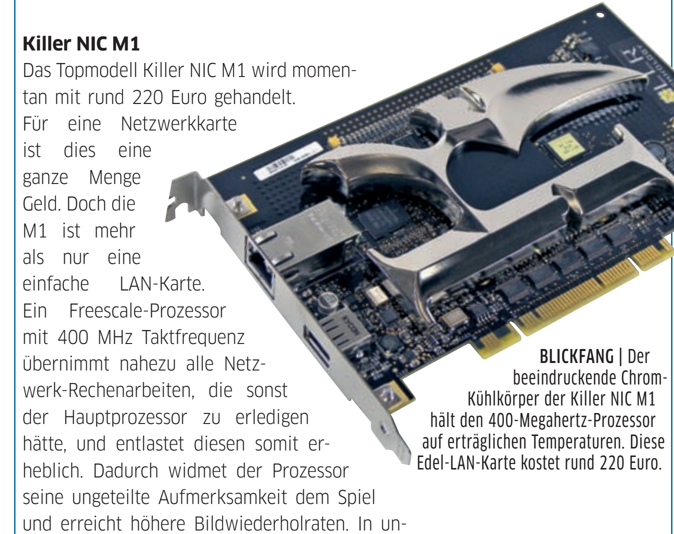
Wer online spielen möchte, für den ist eine schnelle DSL-Verbindung Pflicht. Wem das noch nicht genug ist, der kann zusätzlich mit gezieltem Feintuning die ultimative Leistung und die allerletzte Millisekunde in Sachen Pingzeiten aus seinem Internetanschluss herausholen.

BIGFOOT NETWORKS KILLER NIC

Sollten Ihnen die bisher vorgestellten Tricks nicht ausreichen, bietet der Hersteller Bigfoot Networks eine weitere Möglichkeit, Ihre Netzwerk-Latenzen zu optimieren. Oder besser gesagt zwei: Die Edel-Netzwerkkarte Killer NIC gibt es in zwei Varianten.

Killer NIC M1

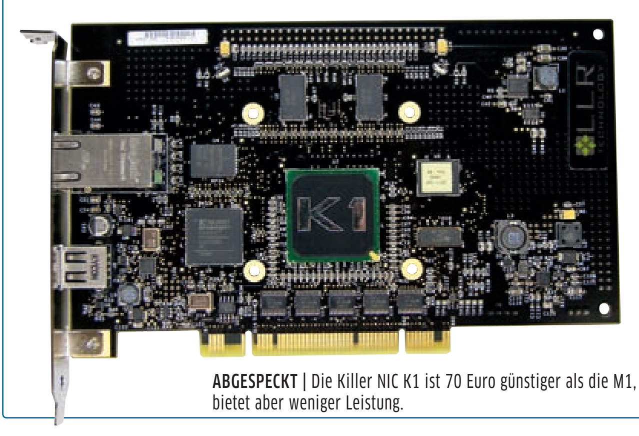
Das Topmodell Killer NIC M1 wird momentan mit rund 220 Euro gehandelt. Für eine Netzwerkkarte ist dies eine ganze Menge Geld. Doch die M1 ist mehr als nur eine einfache LAN-Karte. Ein Freescale-Prozessor mit 400 MHz Taktfrequenz übernimmt nahezu alle Netzwerk-Rechenarbeiten, die sonst der Hauptprozessor zu erledigen hätte, und entlastet diesen somit erheblich. Dadurch widmet der Prozessor seine ungeteilte Aufmerksamkeit dem Spiel und erreicht höhere Bildwiederholraten. In unseren Praxistests hat sich gezeigt, dass beispielsweise in World of Warcraft vor allem die minimale Bildwiederholrate (Minimum Fps) von der Luxus-Netzwerkkarte profitiert. Dem Coprozessor stehen 64 MB eigener Speicher zur Seite, somit greift die Karte nicht auf den Hauptspeicher zurück. All dies mündet auch in weitaus geringeren Latenzen. World of Warcraft belohnt die M1 mit einem um 50 Millisekunden reduzierten Ping. Eine entsprechend schnelle Internetanbindung ist natürlich auch für die 220-Euro-Karte Voraussetzung, denn sogar die beste Netzwerkkarte kann aus einer ISDN- keine DSL-16.000-Verbindung machen.



BLICKFANG | Der beeindruckende Chrom-Kühlkörper der Killer NIC M1 hält den 400-Megahertz-Prozessor auf erträglichen Temperaturen. Diese Edel-LAN-Karte kostet rund 220 Euro.

Killer NIC K1

Die kleine Schwester Killer NIC K1 verzichtet auf den eindrucksvollen Chrom-Kühlkörper der M1. Der ist auch nicht zwingend nötig, denn der Freescale-Prozessor taktet statt mit 400 nur mit 333 MHz. Dies hat zur Folge, dass sowohl die Pingzeiten als auch die Framewerte etwas schlechter sind. Dafür ist dieses Modell bereits ab rund 150 Euro erhältlich.



ABGESPECKT | Die Killer NIC K1 ist 70 Euro günstiger als die M1, bietet aber weniger Leistung.



NICHT BILLIG | Wer an einem 30-Zoll-Flachmann wie dem Dell 3008 WFP spielen will, muss stolze 1.500 Euro ausgeben.

Flachbild-Giganten

Von: Lars Craemer

Wie viel Zoll hätten Sie denn gern? Wir testen, ob sich auch TFTs jenseits der 22-Zoll-Marke für Spieler eignen.

WAS IST?

- **HDMI**
  Neue Schnittstelle zur volldigitalen Datenübertragung, die kompatibel zu HDCP ist
- **TN**
  „Twisted Nematic", zu Deutsch: nematische Drehzelle, eine einfache Flüssigkristallzelle
- **REAKTIONSZEIT**
  Diese „Maßeinheit" bezeichnet den kompletten Schaltvorgang eines TFT-Bildpixels von Grau zu Grau.

Ein spieletauglicher 22-Zoll-Flüssigkristallbildschirm (LCD) mit passabler Ausstattung ist für weniger als 300 Euro zu haben. Bei Modellen mit 26-Zoll-Bilddiagonale liegt der Einstiegspreis deutlich höher, wie unsere Tabelle auf Seite 143 belegt. Doch auch hier gibt es selbst bei gleicher Bildschirmgröße Preisunterschiede. Der Grund liegt im verwendeten Panel (Sichtschirm): Während sich TN-Modelle optimal für Spieler eignen, bieten MVA- oder PVA-Geräte zwar geringfügig langsamere Reaktionszeiten, dafür aber in der Regel ein besseres Bild und einen größeren darstellbaren Farbraum. Eine Sonderstellung nehmen die TN-Panels mit ihrem erweiterten Farbraum ein. Diese liegen preislich zwischen den erwähnten Varianten und sind die ideale Wahl für Hobbyfotografen.

Abgesehen von den Leistungswerten wie Reaktionszeit oder Stromverbrauch unterscheidet die verschiedenen LCD-Größen auch die darstellbare native Auflösung. Die kleinen 22-Zoll-Bildschirme bieten in der Regel eine Bildschirmauflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten, die 24er meist 1.920x1.200 und die gigantischen 30-Zoll-Pendants lösen nativ sogar mit 2.560x1.600 Pixeln auf. Neben der Darstellungsfläche ist die Ergonomie besonders wichtig. So hat der Verfasser dieser Zeilen beispielsweise einen schnellen 24-Zoll-Monitor ohne Höhenverstellung ausgetauscht, der aufgrund der schlechten Ergonomie zu Kopf- und Nackenschmerzen führte.

Die 24-Zoll-Geräte im Testfeld, die wir Ihnen in diesem Artikel nicht ausführlich vorstellen, sind gerade aus der Preis-Leistungs-Sicht brauchbare Vertreter der günstigen PVA- und TN-Einstiegsriege. Weitere Details zu diesen Geräten entnehmen Sie der Testtabelle auf Seite 144.

FUJITSU-SIEMENS SCALEOVIEW Q26W-1 (26 ZOLL)

Das Modell von FSC besitzt ein günstiges TN-Panel mit Graustufenbeschleunigung, anders wäre ein Preis von nur 515 Euro in der 26-Zoll-Klasse kaum möglich. Dennoch stellt der Q26W-1 aufgrund des erweiterten Farbraums eine echte Alternative zu hochwertigen Panels dar und eignet sich als Arbeitsgerät für Hobbyfotografen. Ein großes Manko sind allerdings der spiegelnde Rahmen und eine fehlende Höhenverstellung. In Sachen Ausstattung kann der Monitor allerdings punkten und er bietet dem Anwender neben einem USB-Hub und integrierten Lautsprechern je einen D-Sub-, HDMI-, DVI-, Komponenten-, Composite- und S-Video-Eingang. Allerdings hat FSC beim Gehäuse gespart und es besitzt zumindest auf der Rückseite einen knarzigen Plastikcharme.

In Spielen kommt das Panel nicht ins Schleudern und liefert mit 22 Millisekunden Reaktionszeit einen der besten Testwerte ab. Auch bei schnellen Actionspielen sind keine Schlieren sichtbar. Positiv: Trotz Graustufenbeschleunigung (Overdrive) gibt es keine Farbkanten bei schnell wechselnden Kontrasten. Den Helligkeitsbereich regeln Sie zwischen 81 und 397 Candela – sehr gut. Die Helligkeitsabweichung zum Mittelpunkt, bei großen Displays durchaus ein The-

ma, bleibt mit acht Prozent noch im Rahmen – ebenfalls ein guter Wert. Leichte Schwächen hingegen machen sich bei der Interpolation von kleinen Auflösungen bemerkbar. Diese ist zwar nicht schlecht, kann aber beispielsweise mit dem 26-Zöller von Viewsonic nicht mithalten. Mit 83 Watt zieht der Q26 viel Strom aus der Steckdose. Trotzdem verdient er das Prädikat „Voll spieletauglich" und punktet zusätzlich mit seiner guten Ausstattung.

MAXDATA BELINEA O. DISPLAY 3_26 WIDE (26 ZOLL)

Bei diesem Gerät nerven den Anwender keine spiegelnden Flächen auf der Vorderseite und trotz viel weißen Plastiks sieht der Belinea relativ edel aus. Neben einem D-Sub-Anschluss bietet Maxdata einen HDMI-Eingang mit HDCP-Unterstützung, ein passendes DVI-auf-HDMI-Kabel liefert der Hersteller mit. Die weitere Ausstattung besteht lediglich aus den integrierten Lautsprechern. Auch in Sachen Ergonomie geht es spartanisch zu, denn Sie haben nur die Möglichkeit, den Neigungswinkel anzupassen.

In der Praxis arbeitet das Panel mit 29 Millisekunden trotz Overdrive nicht ganz so schnell wie vergleichbare Geräte. Dennoch bleibt die Schlierenbildung noch im grünen Bereich. Die Helligkeitsverteilung fällt mit einer Abweichung von acht Prozent gut aus, Gleiches gilt für den Helligkeitsbereich, den Sie von 84 bis 392 Candela einstellen. Für ca. 530 Euro bietet das Gerät eine solide Leistung, Spieler sind allerdings bei FSC besser aufgehoben und erhalten dort zusätzlich eine größere Anschlussvielfalt.

VIEWSONIC VX2835WM (27,5 ZOLL)

Mit seiner Größe von 27,5 Zoll und dem TN-Panel nimmt das Viewsonic-Modell eine Sonderstellung unter den großen Flachbildschirmen ein. Ein Gerät dieser Größenklasse für unter 500 Euro bedeutet ein lukratives Angebot. Darüber hinaus erhält der Käufer eine gute Anschlussvielfalt, neben D-Sub und HDMI sind auch Komponente, S-Video und Composite vorhanden.

Mit 24 Millisekunden ist die Reaktionszeit gut und der Nutzer kann keine Schlieren oder Farbkanten in Spielen erkennen. Nicht optimal: Der Helligkeitsbereich liegt zwischen 132 und 478 Candela. In Verbindung mit dem hohen maximalen Stromverbrauch von 100 Watt empfehlen wir eine deutliche Reduzierung der Helligkeit – so verringert sich auch die Leistungsaufnahme. Vor allem wer ein großes TN-Gerät für Spiele sucht, greift zu. Allerdings sollten Sie auf die nicht vorhandene Höhenverstellung achten, da die Unterkante des Geräts mit Standfuß sehr hoch liegt. Bildbearbeitern raten wir trotz der enormen Größe besser etwas mehr Geld in ein hochwertigeres Panel zu investieren.

EIZO FLEXSCAN SX2761W (27 ZOLL)

Der Hersteller Eizo ist für gute Qualität, aber auch für stolze Preise bekannt. Im Falle des 27-Zoll-Testgeräts müssen Anwender etwa 1.330 Euro auf den Tisch legen. Dafür erhalten sie eine native Auflösung von 1.920x1.200 Bildpunkten, umfangreiche Einstellmöglichkeiten für eine perfekte Ergonomie und eine sehr gute Bild- und Farbqualität. Darüber hinaus eignet sich das Gerät mit integrierter Graustufenbeschleunigung und einer Reaktionszeit von 27 Millisekunden auch für den Spieleeinsatz. Als Anschlüsse stehen lediglich zwei DVI-Ports bereit, dies dürfte aber nur Multimedia-Fans abschrecken. Der Stromverbrauch von 90 Watt ist akzeptabel, im Stand-by konsumiert der Eizo mit fast 10 Watt zu viel. Alles in allem zaubert der SX2761W dank des S-PVA-Panels ein sehr farbtreues Bild auf den Schirm. Ambitionierte Hobbyfotografen sollten die Mehrkosten für dieses Gerät nicht scheuen. Spieler benötigen die bessere Qualität allerdings nicht.

SAMSUNG SYNCMASTER 275T (27 ZOLL)

Der 275T von Samsung ist ebenfalls mit einem S-PVA-Panel ausgestattet und bietet eine bessere Bildqualität als das Viewsonic-Gerät. Auch die Ergonomie fällt deutlich besser aus als bei der Konkurrenz. Fast gleichauf liegen die Modelle bei der Anschlussvielfalt: Es werden D-Sub, HDMI, Video, S-Video und Komponente geboten. Diese Pluspunkte schlagen allerdings mit rund 800 Euro zu Buche. Für den Spielebetrieb empfehlen wir das Gerät nur bedingt, denn mit 31 Millisekunden Reaktionszeit erkannten wir bei schnellen Titeln leichte Schlieren. Bei maximaler Helligkeit verbraucht der Samsung-Monitor 105 Watt und im Stand-by noch 8 Watt – beides bedenklich, aber klassentypisch. Wir raten, den Monitor über den integrierten Netzschalter nach dem Betrieb auszu-

Reaktionszeit (Praxistest)

- Dank Overdrive ist der VP2650wb das schnellste LCD.
- Die Modelle über 30 Millisekunden sind bedingt spieletauglich.
- Modelle mit TN-Panel eignen sich ideal für Spiele.

Reaktionszeit in Millisekunden

Reaktionszeit in Millisekunden (TFT-Schlierentest)

BESSER ◀ | ms — ▶ GERINGE SCHLIER. (ab 30)

Gerät	ms	PREIS
Viewsonic VP2650wb	21	530,-
FSC Scaleoview Q26W-1	22	515,-
Viewsonic VX2835wm	24	485,-
Dell 3008WFP	26	1.560,-
Eizo Flexscan SX2761W	27	1.330,-
NEC 2470WNX	28	595,-
Samsung Sync. 245B	29	320,-
Maxdata B. o.display 3_26 W.	29	530,-
Samsung Sync. 275T	31	800,-
Samsung Sync. 305T	32	1.150,-

Testumgebung: Maximale Helligkeit, Aufwärmzeit zwei Stunden, drei Testdurchläufe

GIBT ES DEN ALLROUND-MONITOR?



Um es kurz zu machen: Spieler brauchen sich bei der Suche nach einem geeigneten Monitor nur begrenzt einen Kopf zu machen. Passen Ergonomie, Bildschirmgröße und Reaktionsgeschwindigkeit zum Geldbeutel, kauft man sich ein schnelles TN-Gerät. In der 22-Zoll-Klasse wäre dies der Samsung Syncmaster 226BW und in der 24-Zoll-Klasse der HP w2408h. Büroanwender, die gelegentlich ein Spielchen wagen, sind grundsätzlich mit einem TN-Gerät auch bestens bedient. Hier sollten Sie aber auf jeden Fall der Ergonomie oberste Priorität einräumen und dazu zählt auch ein Gerät ohne nervige spiegelnde Oberflächen. Die schwierigste Kaufentscheidung haben eigentlich die spielenden Hobbyfotografen (mit einem Homeoffice) zu bewältigen. Die Ergonomie muss gut sein, die Reaktionsgeschwindigkeit ebenfalls und der Farbraum und die Farbechtheit sollten bestenfalls an ein Profiprodukt heranreichen. Hier bieten die TN-Geräte mit erweitertem Farbraum nur eine unzureichende Lösung, diese sind eigentlich nur für Hobbyfotografen empfehlenswert. Echte Geheimtipps für ambitionierte Anwender stellen hier der NEC 2470WNX (24 Zoll) und der Samsung Syncmaster 275T dar, die beide mit einem beschleunigten S-PVA-Panel ausgestattet und somit den TN-Geräten in Sachen Bildqualität überlegen sind.

PREISÜBERBLICK AKTUELLER 16:10-MONITORE

Gerät	Größe	Preis	Native Auflösung
Dell 3008WFP	30 Zoll	ca. 1.560 Euro	2.560x1.600
Samsung Syncmaster 305T	30 Zoll	ca. 1.125 Euro	2.560x1.600
Viewsonic VX2835wm	28 Zoll	ca. 485 Euro	1920x1.200
Samsung Syncmaster 275T	27 Zoll	ca. 800 Euro	1920x1.200
Dell 2707WFP	27 Zoll	ca. 790 Euro	1.920x1.200
Benq FP241W	24 Zoll	ca. 640 Euro	1.920x1.200
Belinea o.display 4_24	24 Zoll	ca. 375 Euro	1.920x1.200
Samsung Syncmaster 225BW	22 Zoll	ca. 215 Euro	1.680x1.050
Acer AL2216WD	22 Zoll	ca. 175 Euro	1.680x1.050
AOC 201S	20 Zoll	ca. 165 Euro	1.680x1.050

Bei den derzeitigen Preisen lohnt es kaum noch, einen kleinen 20-Zoll-Monitor zu kaufen – bei großen Displays sollte man aber eine schnelle Grafikkarte besitzen.

SPIELBARKEIT BILDSCHIRME

Produkt/Spiel	Crysis	Call of Duty 4	Half-Life 2 (Episode Two)	Battlefield 2142	World of Warcraft	Guild Wars	Bioshock	Die Sims 2	Enemy Territory: Quake Wars	Company of Heroes	Need for Speed: Carbon	FIFA 2007	Gothic 3
Dell 3008WFP	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Spielbar	Sehr gut
Eizo Fexscan SX2761W	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Spielbar	Gut
FSC Scaleoview Q26W-1	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Maxd. B. o.d. 3_26 W.	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Spielbar	Sehr gut
NEC 2470WNX	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Spielbar	Sehr gut
Samsung S. 245B	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Spielbar	Sehr gut
Samsung S. 275T	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Spielbar	Sehr gut
Samsung S. 305T	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Spielbar	Sehr gut
Viewsonic VP2650wb	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Viewsonic VX2835wm	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Spielbar	Sehr gut

■ Sehr gut spielbar ■ Gut spielbar ■ Spielbar
■ Bedingt spielbar ■ Nicht spielbar

Selbst mit einem vergleichsweise langsamen Gerät mit einer Reaktionszeit über 30 Millisekunden können Sie Shooter noch bedingt spielen. Zwar sehen Sie nur wenig Schlieren, aber wer häufig am PC spielt, sollte auf jeden Fall zu einem schnelleren Gerät greifen. Ein Problemkind ist immer noch das Spiel **FIFA 2007**: Hier produziert fast jeder Flüssigkristallbildschirm, vor allem beim Ballflug, sichtbare Schlieren. Für Spiele wie **World of Warcraft** oder **Die Sims** reichen auch die langsamen Geräte völlig aus.

schalten. Fest steht: Der Samsung Syncmaster 275T richtet sich klar an den Multimedia-Anwender und Bildbearbeiter, der einen günstigen, aber leistungsstarken Monitor sucht. Spieler greifen besser zum 27,5-Zoll-Gerät von Viewsonic.

SAMSUNG SYNCMASTER 305T (30 ZOLL)

Der 30-Zoll-Gigant wirkt eher filigran, dies liegt nicht zuletzt an dem schlichten Design und den bis auf Helligkeit und Power fehlenden Schaltern. Lediglich ein DVI-D-Anschluss steht bereit, um den Monitor mit 2.560x1.600 großen Bildern zu befeuern. Im Gegensatz zum großen Dell-Gerät benötigt der 305T „nur" 116 Watt bei maximaler Helligkeit, dies ist noch befriedigend. Sehr gut hingegen ist der Stand-by-Verbrauch von 2 Watt.

Das S-PVA-Panel stellt ein Kaufargument für Bildbearbeiter dar, die vergleichsweise hohe Reaktionszeit von 32 Millisekunden erfreut nur den Gelegenheitsspieler. Die Helligkeitsabweichung ist mit 10 Prozent noch knapp gut, allerdings scheint das Gerät im rechten Bereich subjektiv etwas dunkler. Insgesamt liegt der Fokus des 305T auf einer guten Bildqualität in Verbindung mit sehr hoher Auflösung. Eine kleinere Alternative wäre der 275T von Samsung. Der Preis von 1.150 Euro geht in Anbetracht der Größe in Ordnung. Multimedia-Anwender werden bei Dell fündig.

TYPBERATUNG

In unserem Testfeld findet fast jedes Gerät seine Nische. Die TN-Riege ist ideal für Spieler – und hier buhlen Viewsonic und FSC um die Gunst des Kunden. Viewsonic bietet bessere Bildqualität und geringfügig bessere Leistung, wohingegen FSC mit Ausstattung und Preis lockt. Der 27,5-Zoll-Monitor ist ideal für Zocker, die eine möglichst große Bildfläche für wenig Geld suchen. Der Eizo ist ein guter Begleiter für Bildbearbeiter und Multimedia-Fans greifen zum 30-Zoll-Giganten von Dell – vorausgesetzt, die Kasse stimmt. ❑

FAZIT: BILDSCHIRME

Unser Testfeld bietet für jeden Geldbeutel etwas. Den besten Kompromiss aus Bildfläche und Auflösung bieten die Geräte der 27-Zoll-Klasse. Hier können auch Brillenträger noch ohne Probleme kleinere Schriften lesen, die auf einem 24-Zoll-Monitor aufgrund der geringeren Fläche bei gleicher Auflösung schon schwer erkennbar wären.

LCD-MONITORE

	24"		26" PC Games TOP-PRODUKT 1,89 08/2008	PC Games PREIS-LEISTUNG 1,93 08/2008	
Produkt	**2470WNX**	**Syncmaster 245B**	**VP2650wb**	**Scaleoview Q26W-1**	**Belinea o.display 3_26 Wide**
Hersteller (Webseite)	NEC (www.nec.de)	Samsung (www.samsung.de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Fujitsu-Siemens (www.fujitsu-siemens.de)	Maxdata (www.belinea.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 595,-/gut	ca. 320,-/sehr gut	ca. 530,-/gut	ca. 515,-/gut	ca. 530,-/gut
Anwendungsprofil	Office, Web, Gelegenheitsspieler	Office, Web, Gelegenheitsspieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler, Multimedia	Office, Web, Spieler
Ausstattung (20%)	**1,80**	**1,66**	**1,89**	**1,53**	**2,03**
Panel/Anschlüsse	S-PVA/D-Sub, DVI-D (HDCP)	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP)	TN/D-Sub, HDMI (HDCP)	TN/D-Sub, HDMI (HDCP), DVI (HDCP), Komponente, Composite, S-Video	TN/D-Sub, HDMI (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabst.	1.920x1.200/0,270 mm	1.920x1.200/0,270 mm	1.920x1.200/0,287 mm	1.920x1.200/0,287 mm	1.920x1.200/0,287 mm
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	6 ms/intern	5 ms/intern	3 ms/intern	3 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	12 kg/56x42x27 cm	9 kg/56x44x25 cm	11,5 kg/60x47x39 cm	9 kg/62x47x24 cm	8,5 kg/57x45x22 cm
Betrachtungsw. horizontal/vertikal	176/176 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	170/170 Grad	170/160 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	340 Grad/35 Grad/110 mm	340 Grad/30 Grad/100 mm	120 Grad/25 Grad/120 mm	45 Grad/25 Grad/nicht möglich	0 Grad/30 Grad/0 mm
TCO/Garantie	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	-/3 Jahre	03/3 Jahre
Sonstiges	Pivot, USB-Hub (2.0)	-	USB-Hub, Pivot	Lautsprecher, USB-Hub	Lautsprecher
Eigenschaften (20%)	**2,49**	**2,54**	**2,77**	**2,81**	**2,81**
Diagonale/Kontrastverhältnis	61 cm (24 Zoll)/1.000:1	61 cm (24 Zoll)/1.000:1	66 cm (26 Zoll)/1.000:1	66 cm (26 Zoll)/1.000:1	66 cm (26 Zoll)/800:1
Leistungsaufnahme/Stand-by**	44 Watt/9 Watt	52 Watt/9 Watt	87/4 Watt	83/7,5 Watt	67/9 Watt
Leistung (60%)	**2,05**	**2,11**	**1,61**	**1,78**	**2,04**
Gemessene Reaktionszeit	28 ms (max.)	29 ms (max.)	21 Millisekunden	22 Millisekunden	29 Millisekunden
Overdrive (deaktivierbar)	Ja (Nein)	Nein (Nein)	Ja (Nein)	Ja (Nein)	Ja (Nein)
Regelbereich Helligkeit	151 bis 491 cd/m²	66 bis 388 cd/m²	98 bis 344 cd/m²	81 bis 397 cd/m²	84 bis 392 cd/m²
OSD/Interpolation*	1,0/1,5	1,5/1,5	1,5/1,0	1,5/2,0	2,0/2,0
Helligkeitsverteilung	1,5 (9 Prozent)	1,0 (2 Prozent)	1,0 (5 Prozent)	1,5 (8 Prozent)	1,5 (8 Prozent)
Bildschärfe/Farbbrillanz	1,0/1,5	1,0/2,0	1,0/1,5	1,0/1,5	1,0/1,5
Helligkeitsabweichung vom Monitormittelpunkt in Prozent (0-5, 6-10, 11-15, 16-100)	12% 17% 14% / 6% 0% 6% / 6% 2% 9%	3% 2% 6% / 0% 0% 0% / 2% 0% 4%	8% 8% 20% / 6% 0% 9% / 0% 10% 1%	13% 2% 14% / 9% 0% 7% / 12% 0% 6%	10% 6% 13% / 6% 0% 7% / 10% 7% 9%
FAZIT	Wertung: **2,09** ➕ Helligkeitsverteilung ➕ Interpolation ➖ Overdrive-Fehldarstellung	Wertung: **2,10** ➕ Helligkeitsverteilung ➕ Spieletauglichkeit ➕ Preis	Wertung: **1,89** ➕ Helligkeitsverteilung ➕ Reaktionszeit ➕ Stand-by-Verbrauch	Wertung: **1,93** ➕ Reaktionszeit ➕ Helligkeitsverteilung ➕ Anschlüsse	Wertung: **2,19** ➕ Helligkeitsbereich ➕ Helligkeitsverteilung ➖ Reaktionszeit/Ausst.

* (1.024x768/1.280x1.024) ** Helligkeit auf 100 Prozent

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Viewsonic VP2650wb

Spieler mit gehobenem Anspruch finden in dem VP2650wb mit 26-Zoll-Bildschirmgröße einen perfekten Begleiter.



STANDFEST | Mit diesem riesigen Standfuß fällt das Gerät selbst im Sturm nicht um.

Mit einer nativen Auflösung von 1.920x1.200 bietet das 26-Zoll-LCD viel Sichtfläche fürs Geld. Die Ergonomie ist gut und das Gerät kann umfangreich justiert werden. Etwas seltsam mutet hingegen der riesige Standfuß aus Plastik an. Die Reaktionszeit von 21 Millisekunden lässt keine Wünsche offen. Aber auch die Interpolation bei kleineren Auflösungen fällt sehr gut aus. In der Praxis erkennt der Spieler mit dem Viewsonic auch bei schnellen Shootern keine Schlieren.

Fazit: Der VP2560 ist dank der Leistung und der (für TN-Verhältnisse) guten Bildqualität ein echtes Schmuckstück für Gamer. Multimedia-Fans vermissen die fehlenden Anschlüsse.

Preis: ca. € 530,- ■ **Preis-Leistung:** Gut ■ **Gesamtnote: 1,89**

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Dell 3008WFP

Dieser 30-Zoll-Klotz von Dell setzt nicht nur bei Größe und Leistung, sondern auch beim Stromverbrauch Maßstäbe.



OPTISCH ANSPRECHEND | Der Dell-Monitor strahlt trotz Schlichtheit viel Eleganz aus.

Maximal 140 Watt benötigt der Dell bei maximaler Helligkeit und 12 Watt im Stand-by-Betrieb. Diese Verbrauchswerte sind zu hoch. Dafür begeistert das Display mit einer sehr guten Bildqualität, einer gehobenen Ausstattung und vielen Anschlüssen (siehe Tabelle). Auch in Spielen macht der Dell 3008WFP eine gute Figur: Mit einer Reaktionszeit von 26 Millisekunden kann er mit Fug und Recht als voll spieletauglich bezeichnet werden – eine gute Leistung in Anbetracht der Panelgröße. Zusätzlich punktet das Gerät mit einer sehr guten Ergonomie, da es sich umfangreich justieren und an die eigenen Ansprüche anpassen lässt.

Fazit: Der 3008WFP ist ein gelungener Allrounder. Der Preis von 1.560 Euro sowie der Stromverbrauch sind allerdings ein echter Hemmschuh.

Preis: ca. € 1.560,- ■ **Preis-Leistung:** Befriedigend ■ **Gesamtnote: 1,94**

LCD-MONITORE

	27" (PC Games Preis-Leistung 1,99 08/2008)			30" (PC Games Top-Produkt 1,94 08/2008)	
Produkt	**VX2835wm**	**Flexscan SX2761W**	**Syncmaster 275T**	**3008WFP**	**Syncmaster 305T**
Hersteller (Webseite)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Eizo (www.eizo.de)	Samsung (www.samsung.de)	Dell (www.dell.de)	Samsung (www.samsung.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. 485,-/gut	ca. 1.330,-/gut	ca. 800,-/gut	ca. 1.560,-/befriedigend	ca. 1.150,-/befriedigend
Anwendungsprofil	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler, Fotograf	Office, Web, Multimedia, Fotograf	Office, Web, Spieler, Multimedia, Fotograf	Office, Web, Gelegenheitsspieler
Ausstattung (20%)	**1,70**	**1,39**	**1,51**	**1,22**	**1,53**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, HDMI (HDCP), Komponente, S-Video, Composite	S-PVA/2x DVI (HDCP)	S-PVA/D-Sub, HDMI (HDCP), Video, S-Video, Komponente	S-IPS/Displayport, 2x DVI, HDMI (HDCP), D-Sub, Komponente	S-PVA/DVI (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabst.	1.920x1.200/0,309 mm	1.920x1.200/0,303 mm	1.920x1.200/0,303 mm	2.560x1.600/0,250 mm	2.560x1.600/0,250 mm
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	3 ms/intern	6 ms/intern	6 ms/intern	8 ms/intern	6 ms/intern
Gewicht/Maße	12 kg/66x58x31 cm	13 kg/63x61x26 cm	10 kg/63x49x28 cm	16 kg/70x48x24 cm	12 kg/69x50x28 cm
Betrachtungsw. horizontal/vertikal	160/160 Grad	178/178 Grad	178/178 Grad	178/178 Grad	178/178 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/ 0 mm	70 Grad/40 Grad/118 mm	90 Grad/25 Grad/ 80 mm	60 Grad/25 Grad/90 mm	90 Grad/28 Grad/80 mm
TCO/Garantie	06/2 Jahre	03/5 Jahre	03/3 Jahre	-/3 Jahre	99/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher	USB-Hub, Pivot	USB-Hub	USB-Hub, Kartenleser	USB-Hub
Eigenschaften (20%)	**3,01**	**2,96**	**2,82**	**2,73**	**2,40**
Diagonale/Kontrastverhältnis	70 cm (27 Zoll)/800:1	69 cm (27 Zoll)/850:1	69 cm (27 Zoll)/1.000:1	76 cm (30 Zoll)/1.000:1	76 cm (30 Zoll)/1.000:1
Leistungsaufnahme/Stand-by**	100/7 Watt	89/9,5 Watt	105/8 Watt	140/12 Watt	116/2 Watt
Leistung (60%)	**1,75**	**1,91**	**2,34**	**1,91**	**2,22**
Gemessene Reaktionszeit	24 Millisekunden	27 Millisekunden	31 Millisekunden	26 Millisekunden	32 Millisekunden
Overdrive (deaktivierbar)	Ja (Nein)	Ja (Nein)	Ja (Nein)	Ja (Nein)	Nein
Regelbereich Helligkeit	132 bis 478 cd/m²	110 bis 340 cd/m²	154 bis 447 cd/m²	130 bis 330 cd/m²	85 bis 326 cd/m²
OSD/Interpolation*	1,5/1,5	2,5/1,5	2,0/1,5	2,0/1,0	-/1,5
Helligkeitsverteilung	1,5 (7 Prozent)	1,5 (7 Prozent)	1,5 (10 Prozent)	2,0 (15 Prozent)	1,5 (8 Prozent)
Bildschärfe/Farbbrillanz	1,0/1,5	1,0/1,5	1,0/1,0	1,0/1,0	1,0/1,0
Helligkeitsabweichung vom Monitormittelpunkt in Prozent (Legende: 0-5, 6-10, 11-15, 16-100)	2% 4% 17% 2% 0% 13% 3% 1% 12%	6% 7% 11% 4% 0% 4% 6% 4% 11%	11% 10% 17% 6% 0% 13% 5% 3% 14%	20% 14% 20% 13% 0% 15% 11% 6% 15%	11% 7% 10% 7% 0% 1% 13% 7% 4%
FAZIT	Wertung: **1,99** + Preis + Reaktionszeit − Stromverbrauch	Wertung: **2,02** + Ergonomie + Helligkeitsverteilung + Bildqualität	Wertung: **2,27** + Ausstattung + Ergonomie − Spieletauglichkeit	Wertung: **1,94** + Ausstattung + Bildqualität − Preis/Stromverbauch	Wertung: **2,12** + Bildschirmgröße + Helligkeitsbereich − Spieletauglichkeit

* (1.024x768/1.280x1.024) ** Helligkeit auf 100 Prozent



MITTENDRIN | Raumklang intensiviert nicht nur das Spieler-Erlebnis. In Genres wie Shootern ist er sogar wichtig für das virtuelle Überleben.

Von: Daniel Möllendorf

Surround-Sound ist klasse – egal ob Sie spielen oder Filme gucken. Wir testeten, welche Lautsprecher intensiven Raumklang vermitteln.

Raumklang für Spieler

Dank des Mittendrin-Gefühls klingen Filme mit Surround-Sound beeindruckender und Spiele machen mehr Spaß. Für Shooter-Fans ist Raumklang sogar unersetzbar wichtig. Denn nur so hören Sie, aus welcher Richtung ein Feind kommt und wie weit er noch entfernt ist. In vielen Arbeits- oder Spielzimmern ist jedoch kein Platz für 5.1-Systeme. Praktischer sind da die 2.1-Gegenstücke, die mit nur zwei Frontlautsprechern Surround-Sound produzieren. Wir prüfen, ob die Modelle von Bose, Logitech und Razer eine echte Alternative zu 5.1- oder 7.1-Modellen sind. Für den vergleichsweise hohen Preis der 2.1-Raumklang-Pakete bekommen Sie oft bereits ein gutes 7.1-System.

CREATIVE S750

Filmfans mit großer Wohnstube erwerben für rund 360 Euro Creatives bewährtes 7.1-System samt THX-Logo. Die Kabel sind lang genug, um sie unauffällig zu verlegen. Mit der Kabelfernbedienung optimieren Sie die Lautstärke der Kanäle. Bass, Höhen, Gesamtlautstärke und das Hochmischen (Upmix) auf 7.1 stellen Sie ebenfalls hiermitein. Damit wirkte unser Praxistest mit der hervorragend abgemischten DVD von **Star Wars: Episode 3** beeindruckend räumlich. Zudem rumste der 210-Watt-Tieftöner bei der Eröffnungsschlacht von allen Testsystemen am kräftigsten. Allerdings schepperte er bei hoher Lautstärke ein wenig und feinere Abstufungen bei tiefen Tönen haben wir auch vermisst.

Grundsätzlich hat Creative den Bass viel zu laut eingestellt. Zwar klingt beim Test-Shooter **Unreal Tournament 2004** die Shock-Rifle-Explosion (Zweit- und Erstwaffenmodus kombiniert) wie ein Weltuntergang, allerdings werden bei der Musikwiedergabe Mitten und Höhen übertönt. Wir regelten den Bass testweise von der vierten auf die zweite Stufe herunter. Hohe Töne (Klavier, Geigen etc.) klingen zwar differenziert, jedoch reicht das S750 nicht ganz so hoch wie andere Testteilnehmer. Die Mitten sind ebenfalls klar, aber streckenweise ein wenig schwammig. Dank des fairen Preises lohnt sich das Creative-System dennoch für Raumklang-Fans, sofern sie den nötigen Platz haben.

TEUFEL CONCEPT F

Der riesige Tieftöner von Teufels 5.1-System ist wesentlich vielschichtiger als beim 7.1-Set von Creative – aufmerksame Hörer erkennen feine Details im Bassbereich. Kräftig krachen kann er trotzdem, wenn es darauf ankommt: Sobald das erste Großkampfschiff in der **Episode 3**-Eröffnungsschlacht auftauchte, ließ der Subwoofer im Testlabor die Wände wackeln. Aufdringlich wird er allerdings nie. Zum Glück, denn Mitten und Höhen geben die vier Satelliten samt Mittel-Lautsprecher ebenfalls sehr sauber und detailliert wieder. Der einzige Schwachpunkt des Concept F: der Preis, denn das Concept E Magnum Power Edition (bisher unsere Referenz) klingt praktisch genauso gut und kostet nur 170 statt 230 Euro. Wer weder Komponist noch Musikmacher ist, erkennt bei der Klangdarstellung keinen Unterschied. Die Ausstattung des Concept F besteht zwar aus einer umfangreicheren Fernbedienung und zusätzlichen Eingängen (DVD, AUX, PC), allerdings eignen sich die AUX- und PC-Eingänge nur für Stereo-Wiedergabe – Spieler sollten dank der mitgelieferten Cinch-Klinke-Adapter den DVD-Eingang verwenden. Da auch eine Kopfhörerbuchse fehlt, bleibt unser Tipp das günstige Concept E Magnum Power Edition.

BOSE COMPANION 5

Das 2.1-System von Bose verbinden Sie per USB mit dem PC. Treiber sind nicht erforderlich, da der verwendete Onboard-Sound oder die Soundkarte automatisch abgeschaltet werden. Um den Raumklang zu nutzen, müssen Sie nur noch in der Windows-Systemsteuerung unter „Sounds und Audiogeräte" – „Lautsprechereinstellungen" – „Erweitert" – „5.1" wählen. Eine alternative Anschlussmöglichkeit per Klinkenkabel gibt es nicht. Nachdem wir die beiden 2.1-Lautsprecher korrekt aufgestellt hatten (maximal 61 Zentimeter Abstand, nicht auf den Spieler gerichtet), zeigten sie im DVD-Test eine erfreuliche Tiefenwirkung:

WAS IST?

- **RMS-LEISTUNG**
  Leistungsangabe bei Lautsprechern, die wesentlich aussagekräftiger als die übertriebenen PMO-Angaben der Hersteller ist
- **KABELKLEMMEN**
  Hochwertiges Übertragungssystem für Soundsignale. Die Verkabelung ist etwas aufwendiger als bei Cinch- oder Klinkensteckern, allerdings lohnt sich die Mühe.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Logitech Z-Cinema



Dieses System ist spiele- und wohnzimmertauglich – dank seines Mittendrin-Gefühls, der Luxus-Fernbedienung und des guten Klangs.

Platzsparend und edel ist das Logitech-System. Es verspricht eindrucksvollen Surround-Sound mit zwei Satelliten. Tatsächlich simulierte das 2.1-Pärchen beim Praxistest mit der Star Wars Episode 3-DVD ein angenehmes Gefühl von Tiefe – die Raumschlacht wirkte räumlicher als bei üblichen Stereo-Systemen. Wir stellten beim Surround-Eindruck keinen Unterschied zum 400 Euro teuren Bose-System fest. Echter 5.1-Klang ist das aber natürlich nicht. Zur Luxusoptik passt die hervorragende Fernbedienung: Neben den üblichen Einstellmöglichkeiten bietet sie sogar Funktionen für die Media-Center-Editionen von XP oder Vista – samt Richtungstasten, Anwendungsstart und Konfigurationssoftware. Der Bass ist eine weitere Stärke, doch auch Mitten und Höhen klingen sauber und detailliert.

Fazit: Dank seiner authentischen Surround-Simulation und des guten Klangs ist das Z-Cinema unser Geheimtipp, wenn Sie keinen Platz für ein 5.1-System haben.



STILVOLL | Mit einer hochwertigen Optik passt das Z-Cinema sehr gut ins heimische Wohnzimmer.

Preis: € 230,- ■ **Preis-Leistung:** Befriedigend ■ **Gesamtnote: 1,66**

und erzeugten gerade beim UT 2004-Probematch ein angenehmes Mittendrin-Gefühl. Echte räumliche Ortung war aber nicht möglich und der Surround-Eindruck fiel mit einem 5.1- oder 7.1-System besser aus. Der Klang tönte hingegen auf Bestniveau: Schönere Höhen spielt kein anderer Testkandidat. Der Bass klingt ebenfalls sehr kräftig, aber nicht dominant, er lässt Raum für die klaren Mitten und die hervorragenden Höhen. Verglichen mit dem Concept F fehlt es ihm jedoch ein wenig an Dynamik.

RAZER MAKO

Beim 2.1-System arbeitete Razer mit THX zusammen. Das Prinzip: Die Lautsprecher geben den Klang nach unten und somit in alle Richtungen ab. Das sorgt tatsächlich für einen Mittendrin-Eindruck, echter Raumklang wird jedoch nicht simuliert. Der wuchtige Subwoofer wummert klar und kräftig, aber nicht ganz so beeindruckend wie bei Teufels Concept F. Höhen gehen trotz starken Basses nicht unter – selbst bei sehr hohen Tönen hört man gerne hin. Unangenehm wird es, sobald man zum Mitteltonbereich kommt. So zerkratzt das Mako die verträumte Klaviermelodie im Coldplay-Teststück. Bei Spielen zahlt sich hingegen der mächtige Bass aus: Raketen und Explosionen krachen erfreulich kräftig. Heraushören, wo der Feind ist, können Sie jedoch nicht.

PHILIPS MMS460 5.1

Mit seinem Preis von 65 Euro ist das kompakte 5.1-System ein echter Spartipp. Anders als die meisten Boxensysteme in diesem Preisbereich setzt Philips nicht auf einen übertrieben lauten Bass. Stattdessen dringt ein erfreulich differenzierter Klang aus dem kompakten Subwoofer. Falls nötig, greift der Tieftöner aber auch kraftvoll durch und macht richtig Spaß. Angenehm und ausgefeilt klingen auch Mittel- und Hochtonbereich. Trompetenklänge reichen allerdings nicht ganz so weit herauf wie bei den teureren Systemen von Creative oder Teufel, dafür wird beispielsweise die verträumte Hintergrundmelodie beim Coldplay-Song „Clocks“ sehr gut wiedergegeben. Eine Fernbedienung liefert Philips nicht mit, so regeln Sie die Lautstärke über den Mittel-Lautsprecher. Für sparsame Spieler ist das MMS460 5.1 trotzdem auf jeden Fall eine Empfehlung. ❑

FAZIT: LAUTSPRECHER-SYSTEM

An den Surround-Eindruck von 5.1- oder 7.1-Systemen reichen die 2.1-Pendants nicht heran, allerdings vermitteln sie trotzdem ein gutes Raumgefühl bei Filmen und Spielen. Da jedoch keine räumliche Ortung möglich ist, empfehlen wir ambitionierten Spielern und Shooter-Fans 5.1-Lautsprecher.

SURROUND-SOUND-SYSTEME

	7.1- oder 5.1-Systeme			2.1-Systeme		
PRODUKT	**S750**	**CONCEPT F**	**MMS460, 5.1** (PREIS-LEISTUNG 1,72 08/2008)	**COMPANION 5**	**Z-CINEMA** (GOLD AWARD 1,54 08/2008)	**MAKO**
Hersteller	Creative	Teufel	Philips	Bose	Logitech	Razer
Webseite	de.europe.creative.com	www.teufel.de	www.philips.de	www.bose.de	www.logitech.de	www.razerzone.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 360,-/ausreichend	ca. € 230,-/befriedigend	ca. € 65,-/sehr gut	ca. € 400,-/ungenügend	ca. € 230,-/befriedigend	ca. € 370,-/ungenügend
Ausstattung	**1,30**	**1,77**	**1,82**	**2,04**	**2,02**	**1,90**
Eingänge	7.1 analog	5.1 analog	5.1 analog	2.1 USB	2.1 USB	2.1 analog
Kabellängen Front	3x 3 Meter	30 Meter, frei wählbar	2x 2,75 Meter	2x 2,30 Meter	2x 1,80 Meter	2x 3 Meter
Kabellängen Hinten	2x 5 Meter, 2x 7 Meter	30 Meter, frei wählbar	2x 5,75 Meter	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Kopfhörerbuchse	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden
Gehäusematerial Subwoofer	Holz	Holz	Holz	Holz	Holz	Holz
Gehäusematerial Satelliten	Plastik	Plastik	Plastik	Plastik	Plastik	Plastik
Fernbedienung	Alles	Alle Kanäle	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Windows-Media-Funktionen	Nicht vorhanden
Kabel-Fernbedienung/Steuerbox	Alles	Nicht vorhanden	Lautstärke und Strom	Lautstärke und Strom	Nicht vorhanden	Alles
Eigenschaften	**1,81**	**1,75**	**2,33**	**1,97**	**1,84**	**1,91**
Subwoofer (RMS)	210 Watt	300 Watt	30 Watt	Keine Angabe	110 Watt	200 Watt
Satelliten (RMS)	Je 70 Watt	Je 40 Watt	Je 10 Watt	Keine Angabe	Je 35 Watt	Je 50 Watt
Wohnzimmer-Tauglichkeit	Gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Aufbau	Einfach	Anspruchsvoll	Einfach	Einfach	Einfach	Einfach
Kabelanschlüsse	Einseitige Kabelklemmen	Kabelklemmen	Klinke	Cinch	Cinch	Klinke
Leistung	**1,50**	**1,39**	**1,69**	**1,36**	**1,47**	**1,78**
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Mitteltonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Spieleeignung	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
DVD-Eignung (Raumklang)	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend bis gut
FAZIT	Wertung: **1,52** + 7.1-Sound + Guter Klang – Bass zu laut	Wertung: **1,54** + Genialer Bass + Hoch-/Mittelton – Relativ teuer	Wertung: **1,85** + Sehr günstig + Klang – Center-Steuerung	Wertung: **1,62** + Raumgefühl (2.1) + Klang – Kein EAX	Wertung: **1,66** + Raumgefühl (2.1) + Guter Klang + Klasse Fernbedien.	Wertung: **1,83** + Mächtiger Bass – Mitteltonbereich – Teuer



IDEALES PAAR | Damit die Performance in Spielen stimmt, sollten Prozessor und Grafikkarten gleichmäßig ausgelastet sein.

WAS IST?

- **SLI**
  „Scalable Link Interface"; Nvidias Möglichkeit, mehrere Grafikkarten zwecks Leistungssteigerung zu koppeln
- **CROSSFIRE (X)**
  Crossfire ist AMDs Gegenstück zu Nvidias SLI-Technologie. Es ermöglicht den Zusammenschluss von bis zu vier Grafikchips.
- **GPU**
  „Graphics Processing Unit", Kurzform für den Grafikchip

Richtig kombiniert?

Von: Raffael Vötter

„Lohnt sich diese Grafikkarte bei meinem System? Limitiert mein Prozessor?" Diese Fragen klären wir anhand von 192 Benchmarks auf.

Ein typisches Szenario im Leben eines Spielers: Nach der Installation des neuesten Top-Titels folgt das Grauen: Es ruckelt. Jetzt haben Sie die Wahl: Details herunterregeln oder der Hardware Beine machen. Doch welche Grafikkarte passt zu welchem Prozessor? Wir testen vier CPUs mit jeweils sechs beliebten Grafikkarten, damit Sie auf einen Blick sehen, ob sich eine neue Grafikkarte mit dem spezifischen Prozessor lohnt.

TEST-HARDWARE

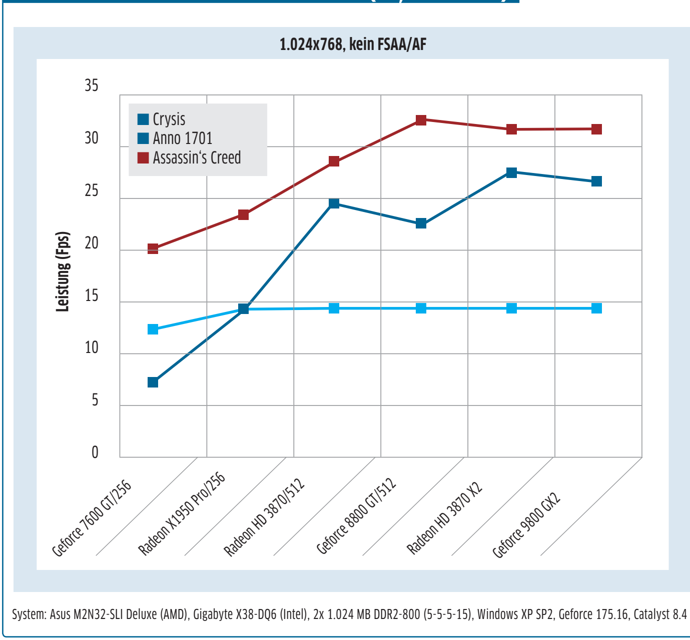
Wie üblich führen wir alle Tests auf einem AMD- und einem Intel-System durch. Für den AMD-Rechner verwenden wir die Asus-Platine M2N32-SLI Deluxe, beim Sockel-775-System dient ein X38-DQ6 von Gigabyte als Basis. Diese bestücken wir mit 2x 1.024 MB DDR2-800-Arbeitsspeicher und Windows XP x86. Auf beiden Systemen kommen dieselben sechs Grafikkarten (3x AMD, 3x Nvidia) unterschiedlicher Leistungsklassen zum Einsatz. Wir rüsten schrittweise den Prozessor auf, um den Leistungsgewinn durch diese Maßnahme aufzuzeigen.

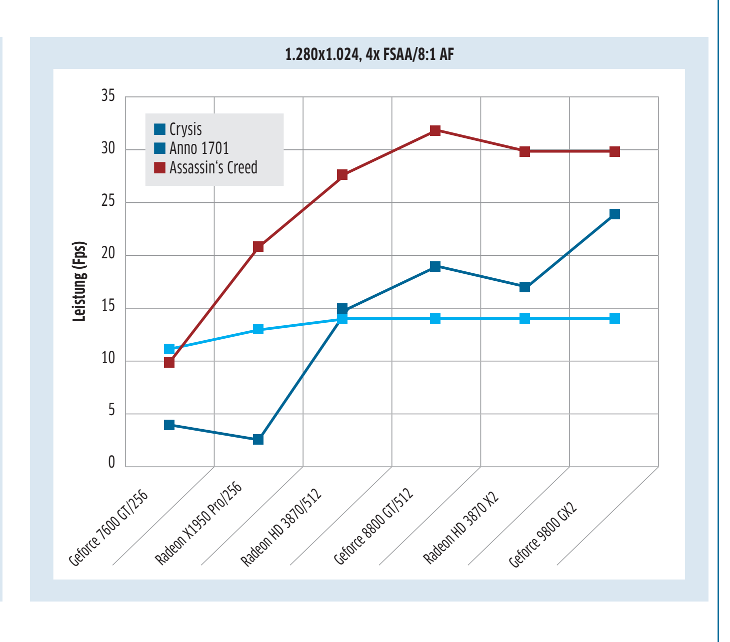
Der Spieleparcours ist bunt gemischt: Neben dem grafiklastigen **Crysis** testen wir den neuen Bestseller **Assassin's Creed** und **Anno 1701**. Während das Aufbau-Strategiespiel vor allem auf einen großen Level-2-Cache (Pufferspeicher des Prozessors) anspricht, skaliert das Mittelalter-Abenteuer hervorragend mit mehreren Prozessorkernen. Die Tests bestehen aus zwei Einstellungen: 1.024x768 ohne FSAA/AF und 1.280x1.024 samt 4x FSAA und 8:1 AF. Die letztgenannte Einstellung klärt, ob sich eine rechenstärkere CPU auch lohnt, wenn Sie vorwiegend in grafiklastigen Szenarien spielen.

GRUNDLAGEN: CPU- UND GRAFIKKARTEN-LIMITIERUNG

Bei Spielen am heimischen Rechner herrscht in der Regel einer von zwei Zuständen: Prozessor- oder Grafikkartenlimitierung. Ersteres bedeutet, dass die Rechenzentrale beziehungsweise die Infrastruktur (Hardware wie Hauptplatine oder Speicher) unter Volllast arbeitet, während die Grafikkarte so manchen Leerlauf absolviert. Ein schnellerer Grafikchip sorgt hier nur in Ausnahmefällen für eine höhere Framerate. Erkennen können Sie eine Prozessorlimitierung ganz einfach: Wenn Sie die Auflösung in Kombination mit FSAA/AF erhöhen und die Framerate konstant bleibt, ist die CPU der Bremsklotz. Hat die Erhöhung der Grafiklast hingegen

ATHLON 64 X2 4200+ (2,2 GHZ)





System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4

einen signifikanten Leistungseinbruch zur Folge, dann herrscht Grafikkartenlimitierung vor. Nur selten arbeiten beide Komponenten gleichermaßen ausgelastet.

Ist es deswegen unsinnig, einen langsamen Prozessor mit einer „zu schnellen" Grafikkarte zu paaren? Nein, denn Sie können die gesteigerte Renderleistung in Qualitätsoptionen investieren. Dem Prozessor ist es egal, ob Sie 8x FSAA und 16:1 AF aktivieren – mit einer potenten Grafikeinheit bekommen Sie diese Schmankerl ohne Leistungseinbruch. Umgekehrt trifft diese Aussage nicht zu: Ist die CPU der Grafikkarte haushoch überlegen, können Sie nicht einfach prozessorlastige Details über einen Treiber aktivieren und das Spiel damit schöner machen. Ruckelt das betroffene Spiel selbst in der niedrigsten Auflösung, kommen Sie nicht um einen neue Karte herum.

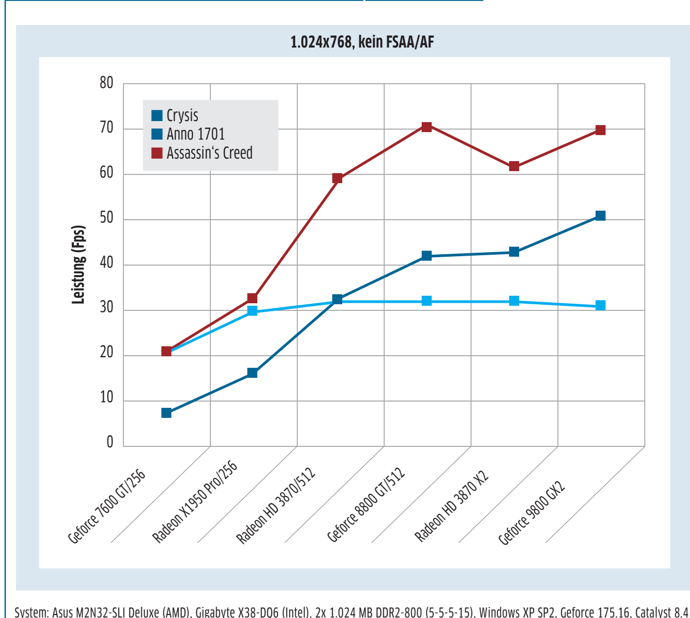
ATHLON 64 X2 4200+

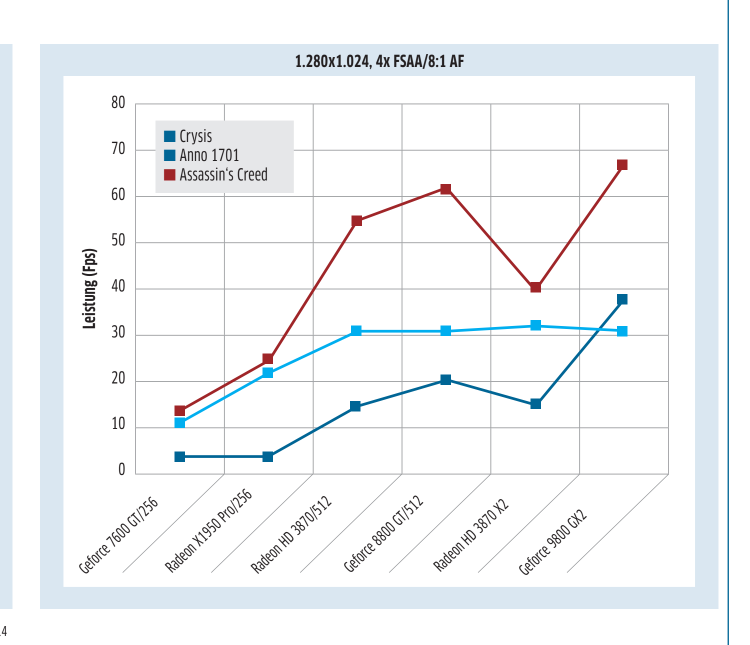
Unser Einstiegsprozessor bremst bereits aktuelle Mittelklasse-Grafikkarten stark aus. Das sehr prozessorhungrige **Anno 1701** stagniert in unserem Wirbelsturm-Benchmark bei 14 Fps – der X2 4200+ erreicht hier sein Limit. Einzig der Geforce 7600 GT gelingt es in 1.024x768 nicht, diese Grenze zu erreichen. Wenn Sie von dieser Grafikkarte auf ein aktuelles Modell aufrüsten, steigt die Fps-Rate nicht, dafür können Sie ohne Leistungsverlust in eine höhere Auflösung und FSAA/AF investieren. Anders sieht es bei **Crysis** aus: Limitiert in 1.024x768 noch der Prozessor (ab HD 3870/8800 GT), bricht in 1.280x1.024 jede Grafikkarte ein. Allein die Geforce 9800 GX2 verliert acht Prozent Leistung – hier lohnt sich ein schnellerer Prozessor auf jeden Fall. **Assassin's Creed** ist der einzige getestete Titel, der mit der Geforce 7600 GT spielbar ist – allerdings nur in 1.024x768. Die CPU zeigt ihr Limit bei 32 Fps, deshalb verzeichnen Karten vom Schlage einer HD 3800 und Geforce 8800 in höheren Auflösungen keinen Leistungseinbruch. Interessant sind auch die Resultate der beiden Multi-Grafikchip-Beschleuniger: Die CPU übernimmt die Lastverteilung zwischen den beiden Grafikchips; daraus resultiert wegen absoluter Prozessorlimitierung eine niedrigere Framerate als bei den Solo-Karten.

PHENOM X4 9600

Der rund 150 Euro teure Phenom X4 9600 trennt die Grafikkarten-Spreu deutlicher vom Weizen. **Crysis** wird nicht ein Prozent schneller, sofern Sie eine Geforce

CORE 2 DUO E8400 (3,0 GHZ)





System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4

PCG-EMPFEHLUNGEN

Alle drei vorgestellten Aufrüstprozessoren kosteten bei Redaktionsschluss rund 150 Euro. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis zeigt der Core 2 Duo E8400. Dank hoher Taktung lässt er alle Vierkerner hinter sich. Im Laufe des Jahres werden einige Spiele erscheinen, die vier Kerne effektiver nutzen, wovon Quadcores profitieren. Behalten Sie Ihren Prozessor länger als ein Jahr, raten wir zum Q6600. Ein guter Partner für beide CPUs ist eine Radeon HD 3870, welche deutlich im Preis fiel. Schon ab 110 Euro bekommen Sie ein Exemplar. Nvidias Geforce 8800 GT ist eine dezent schnellere Alternative ab 130 Euro.

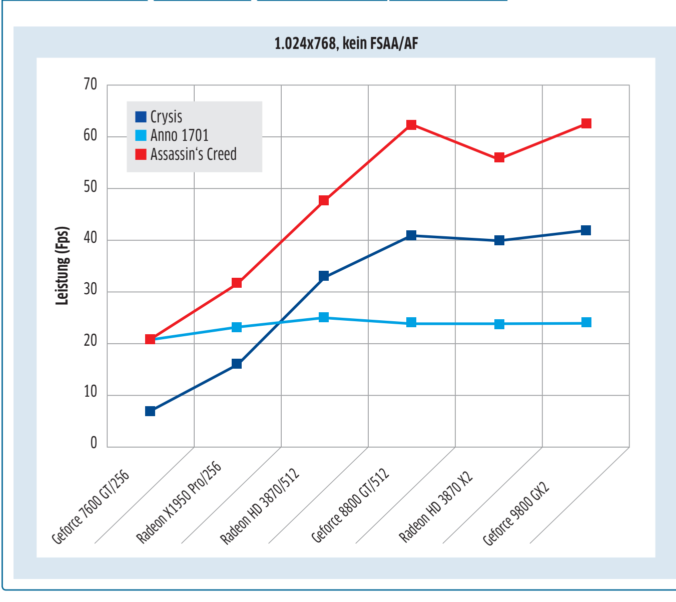

Sapphire Radeon HD 3870 – € 110,-
Core 2 Duo E8400 – € 150,-

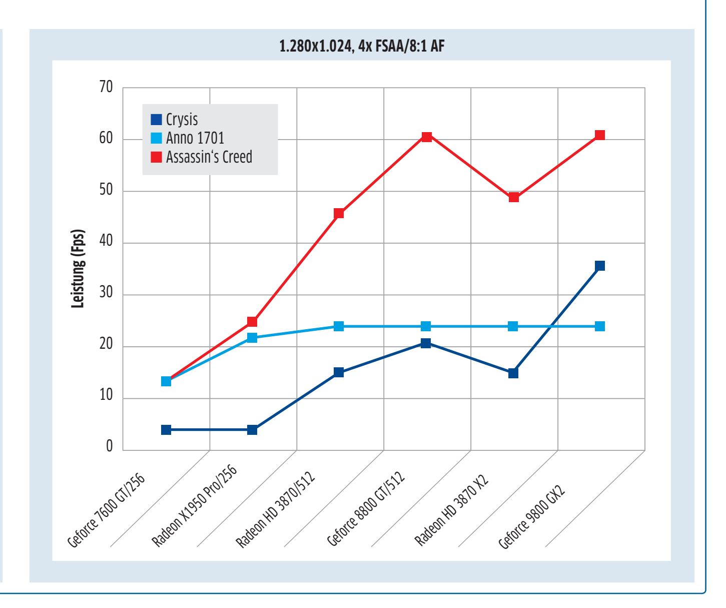
7600 GT oder Radeon X1950 Pro nutzen. Selbst **Assassin's Creed** legt auf der 7600 GT in 1.024x768 lediglich um fünf Prozent Fps zu. Hier hilft nur das Herabsetzen der Auflösung, um von der potenteren CPU zu profitieren. Das Aufrüsten des Prozessors lohnt sich erst ab einer Radeon HD 3870 oder Geforce 8800 GT: Der Assassine läuft dank der Kraft der vier Kerne 35 bis 50 Prozent geschmeidiger durch Damaskus, unabhängig von der Auflösung. Spielen Sie vorwiegend **Anno 1701**, genügt auch eine Radeon X1950 Pro, um durch den Prozessor einen 30-prozentigen Fps-Sprung zu erhalten. Kantenglättung und hochwertige Texturen führen hier aber schnell zu Rucklern. Mit einer 400 Euro teuren Geforce 9800 GX2 können Sie ohne Leistungseinbruch hohe Qualität einstellen.

CORE 2 QUAD Q6600

Ebenfalls 150 Euro kostet der Q6600 mit G0-Stepping. Betreiben Sie ihn mit Standardtakt (2,4 GHz), erwartet Sie in **Anno 1701** ein deutlicher Leistungszuwachs im Vergleich zum Phenom X4 9600: Der Q6600 ist über 30 Prozent schneller, falls Sie ihn mit einer aktuellen Grafikkarte paaren. Wechseln Sie vom Athlon 64 X2 4200+ auf den Q6600, so verdoppelt sich die durchschnittliche Framerate sogar fast (24 gegen 14 Fps). Wenn Sie mindestens eine Radeon HD 3800 oder Geforce 8800 GT einsetzen, dann läuft **Assassin's Creed** ebenfalls doppelt so schnell wie auf dem X2

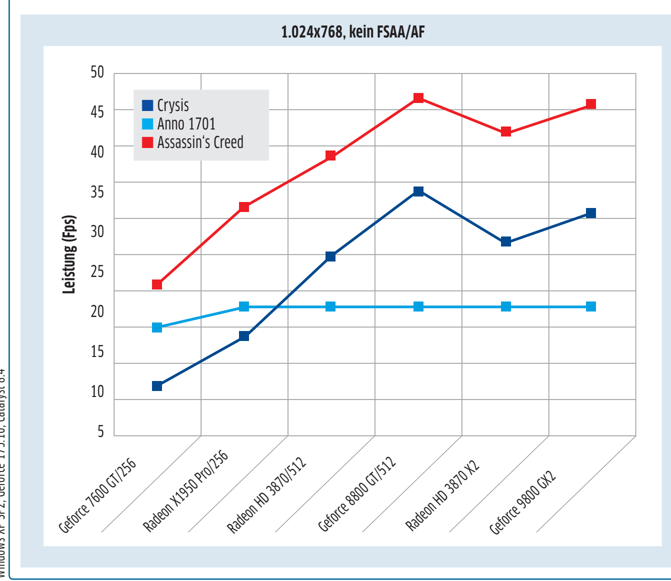
CORE 2 QUAD Q6600 (2,4 GHZ)

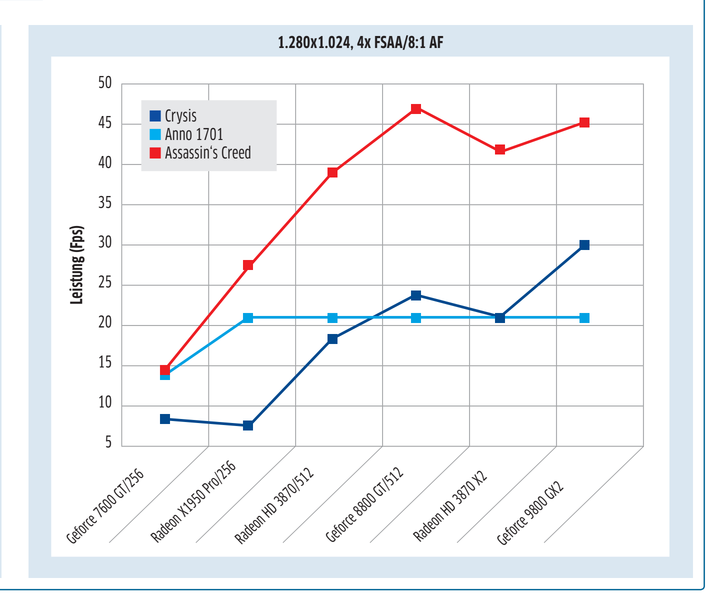




System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4

PHENOM X4 9600 BLACK EDITION (2,3 GHZ)





System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4

PCG-EMPFEHLUNGEN



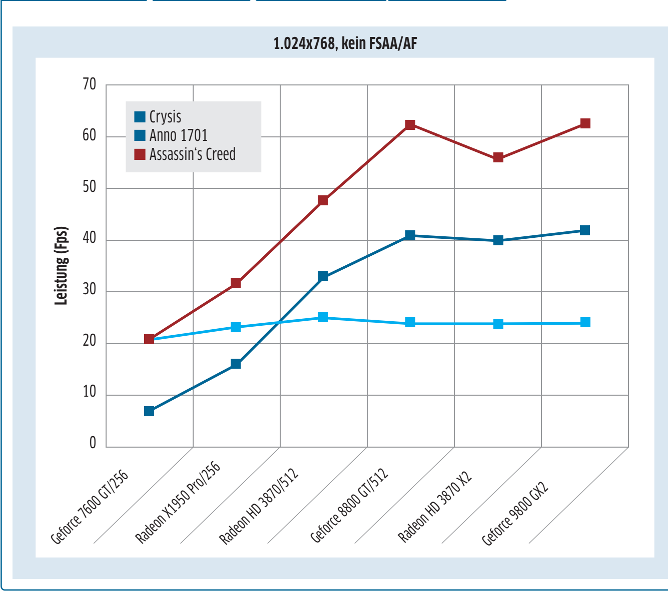
Alle drei vorgestellten Aufrüstprozessoren kosteten bei Redaktionsschluss rund 150 Euro. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis zeigt der Core 2 Duo E8400. Dank hoher Taktung lässt er alle Vierkerner hinter sich. Im Laufe des Jahres werden einige Spiele erscheinen, die vier Kerne effektiver nutzen, wovon Quadcores profitieren. Behalten Sie Ihren Prozessor länger als ein Jahr, raten wir zum Q6600. Ein guter Partner für beide CPUs ist eine Radeon HD 3870, welche deutlich im Preis fiel. Schon ab 110 Euro bekommen Sie ein Exemplar. Nvidias Geforce 8800 GT ist eine dezent schnellere Alternative ab 130 Euro.

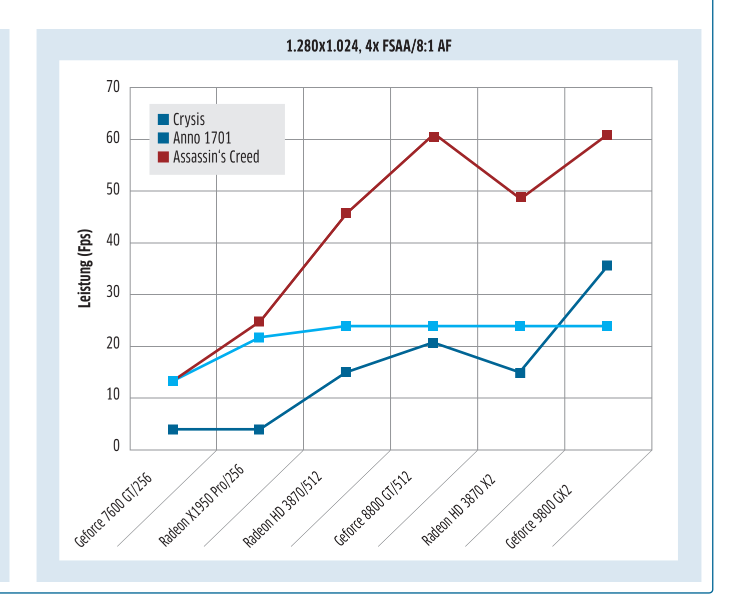
7600 GT oder Radeon X1950 Pro nutzen. Selbst **Assassin's Creed** legt auf der 7600 GT in 1.024x768 lediglich um fünf Prozent Fps zu. Hier hilft nur das Herabsetzen der Auflösung, um von der potenteren CPU zu profitieren. Das Aufrüsten des Prozessors lohnt sich erst ab einer Radeon HD 3870 oder Geforce 8800 GT: Der Assassine läuft dank der Kraft der vier Kerne 35 bis 50 Prozent geschmeidiger durch Damaskus, unabhängig von der Auflösung. Spielen Sie vorwiegend **Anno 1701**, genügt auch eine Radeon X1950 Pro, um durch den Prozessor einen 30-prozentigen Fps-Sprung zu erhalten. Kantenglättung und hochwertige Texturen führen hier aber schnell zu Rucklern. Mit einer 400 Euro teuren Geforce 9800 GX2 können Sie ohne Leistungseinbruch hohe Qualität einstellen.

CORE 2 QUAD Q6600

Ebenfalls 150 Euro kostet der Q6600 mit G0-Stepping. Betreiben Sie ihn mit Standardtakt (2,4 GHz), erwartet Sie in **Anno 1701** ein deutlicher Leistungszuwachs im Vergleich zum Phenom X4 9600: Der Q6600 ist über 30 Prozent schneller, falls Sie ihn mit einer aktuellen Grafikkarte paaren. Wechseln Sie vom Athlon 64 X2 4200+ auf den Q6600, so verdoppelt sich die durchschnittliche Framerate sogar fast (24 gegen 14 Fps). Wenn Sie mindestens eine Radeon HD 3800 oder Geforce 8800 GT einsetzen, dann läuft **Assassin's Creed** ebenfalls doppelt so schnell wie auf dem X2

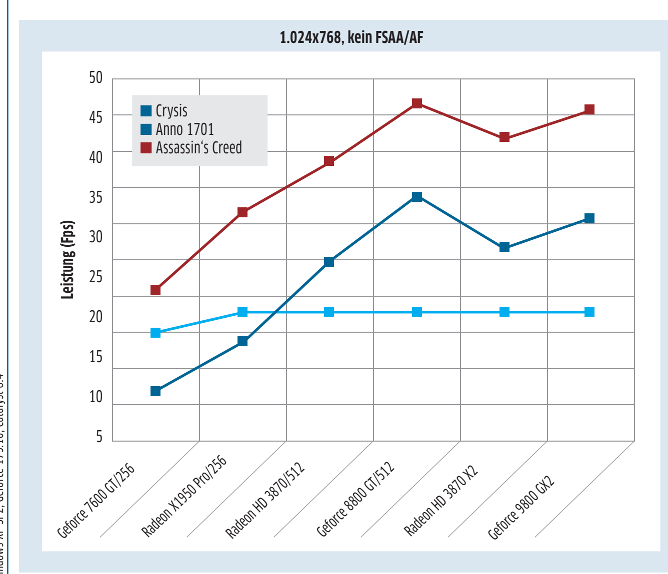
CORE 2 QUAD Q6600 (2,4 GHZ)

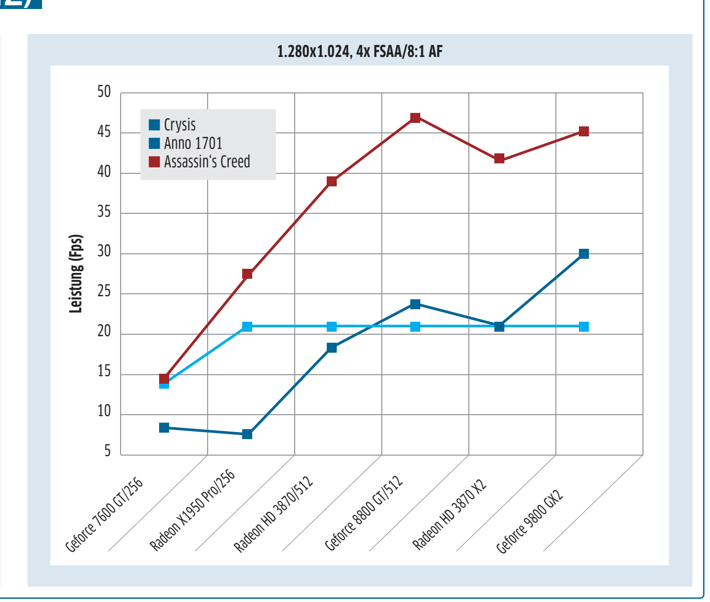




System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4

PHENOM X4 9600 BLACK EDITION (2,3 GHZ)





System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4

4200+ – sogar in 1.280x1.024 mit 4x FSAA und 8:1 AF.

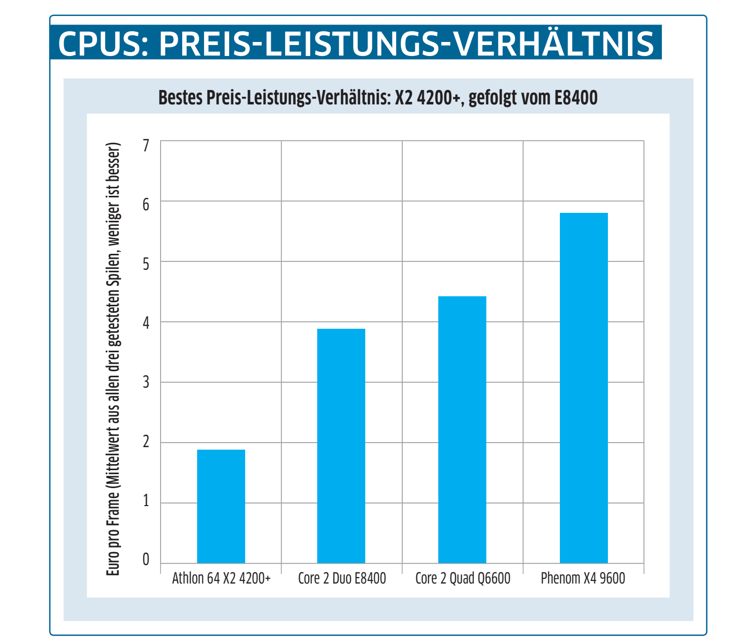
CORE 2 DUO E8400

Der dritte 150-Euro-Prozessor ist der E8400. Er besitzt nur zwei Kerne, die jedoch mit 3 GHz arbeiten und auf 6 MB Level-2-Cache zugreifen. Damit setzt sich diese CPU an die Spitze unseres Testfelds. Vor allem **Anno 1701** nimmt die Leistung dankbar auf: Die Framerate steigt ausgehend vom Q6600 um 33 Prozent (von 24 auf 32 Fps). Wenn Sie nur in 1.024x768 spielen, profitiert selbst eine X1950 Pro noch von dem schnellen C2D E8400. Schalten Sie jedoch FSAA und AF hinzu, empfehlen wir eine HD 3870 oder 8800 GT. Während **Assassin's Creed** zwischen zehn und 25 Prozent zulegt, tut sich in **Crysis** nur wenig. Lediglich die Geforce 9800 GX2 skaliert hier noch mit. Doch auch sie ist bei 1.280x1.024 mit 4x FSAA und 8:1 AF am Ende. Die HD 3870 X2 kämpft indessen mit Crossfire-Problemen: Der Treiber sorgt nicht dafür, dass der zweite Grafikchip effektiv genutzt wird, weshalb die Karte in **Crysis** nicht schneller als eine HD 3870 ist.

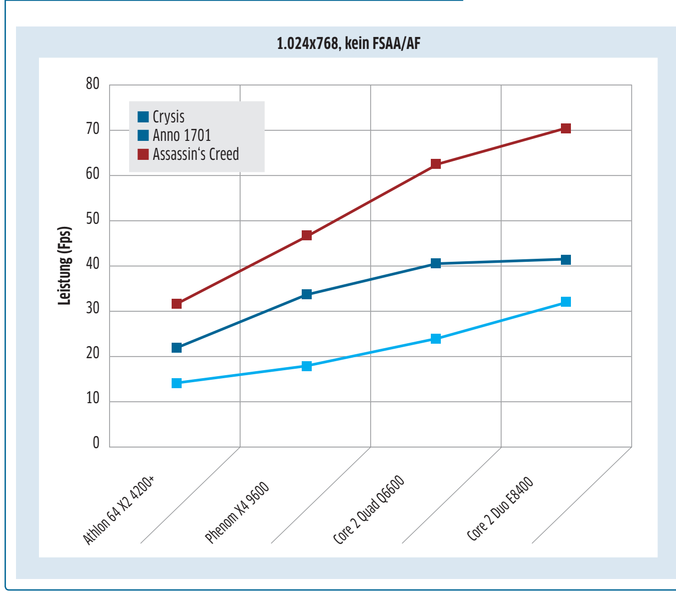
GRAFIKKARTENVERGLEICH

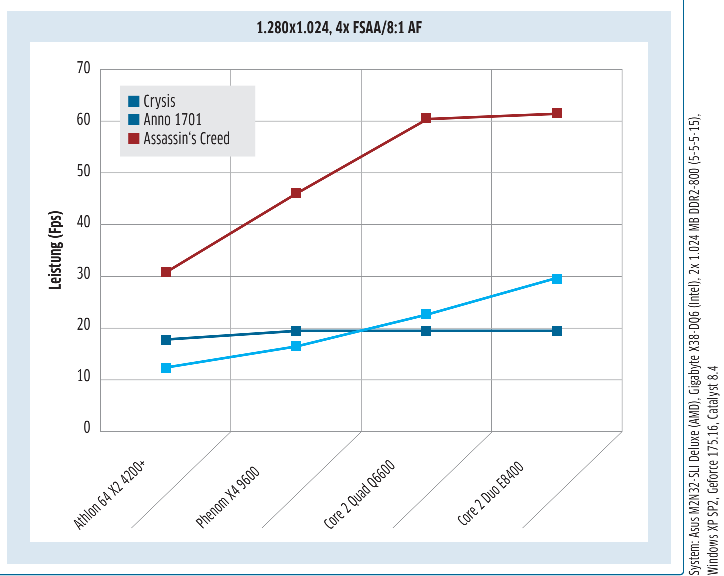
In den Diagrammen unten sehen Sie, wie die preislich attraktiven Beschleuniger Radeon HD 3870 und Geforce 8800 GT (512 MB) auf erhöhte Prozessorleistung ansprechen. Beide wissen mit einem High-End-Modell etwas anzufangen. Je höher Ihre Qualitätsansprüche sind, desto mehr werden die Karten zum Flaschenhals. ❑

CPUS: PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS



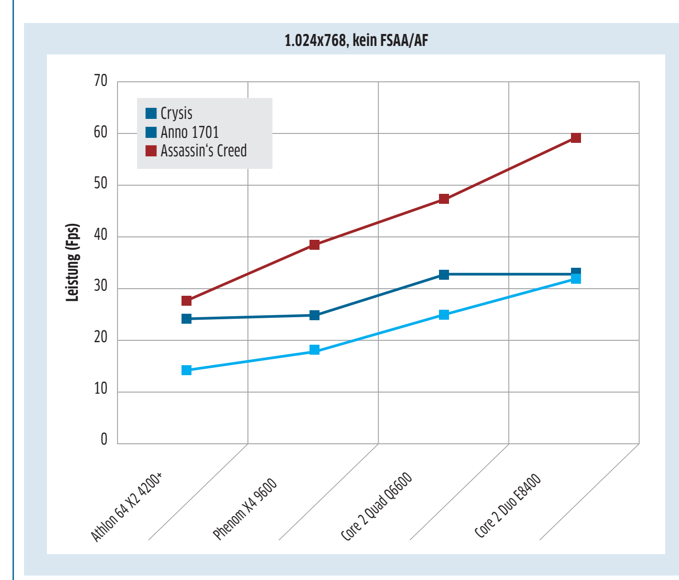
GEFORCE 8800 GT (512 MB)

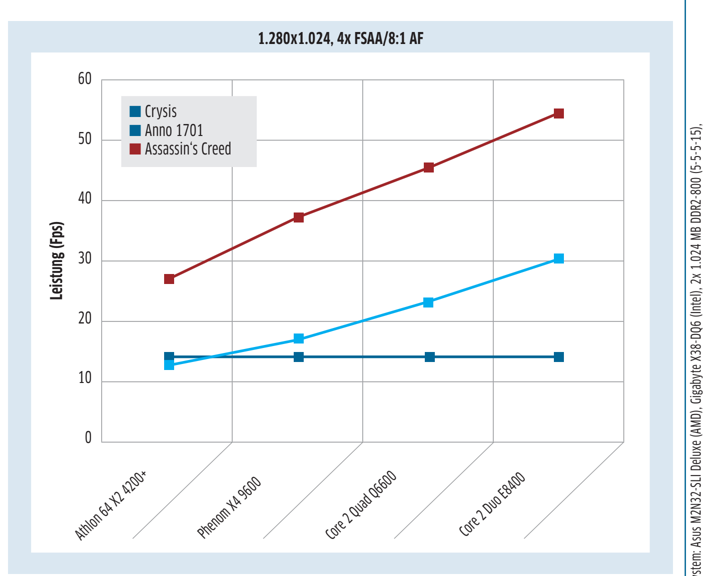




System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4

RADEON HD 3870 (512 MB)





System: Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD), Gigabyte X38-DQ6 (Intel), 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-15), Windows XP SP2, Geforce 175.16, Catalyst 8.4



xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®
ALLE XMX PC-SYSTEME
INKLUSIVE DEM
TOP-GAME
NEED FOR SPEED
PROSTREET
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200
BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
3072MB High End PC800 DDR2
320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728,99 €
649,– €
oder schon ab 12€ mtl./Finanzierung 2)
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200
BIS ZU 2x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
750GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 978,99 €
899,– €
oder schon ab 17€ mtl./Finanzierung 2)
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versand.
(01801) 99 40 41
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41
MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR



Hardware-Kategorie: WLAN-Webradio

Noxon Iradio for Ipod

Das Noxon Iradio for Ipod verbinden Sie per WLAN oder Netzwerkkabel mit dem heimischen Netzwerk – die Einbindung per Drahtlosnetzwerk (mit WPA2-Unterstützung) ist für ungeübte Anwender nicht ganz einfach, allerdings finden Sie auf der Terratec-Homepage umfangreiche Installationsanleitungen. Besteht die Verbindung, bekommt das Radio entweder vom Router oder einem PC mit DHCP-Funktion eine IP zugeteilt und nach einer kurzen Aktualisierung stehen über 10.000 Radiosender zur Verfügung. Auch ehemalige Pandora-Nutzer oder Besitzer einer ins Heimnetzwerk gestreamten Musiksammlung werden von dieser Auswahl begeistert sein. Wer seine Musik per Netzwerk abspielt, dem bietet das Gerät eine UPnP (Universal Plug and Play)-Unterstützung für MP3s und WMAs, die sogar die Wiedergabe von DRM-Stücken erlaubt.

Die Klangqualität des kleinen Lautsprechers fällt erstaunlich gut aus, somit eignet er sich bestens für alltäglichen Einsatz. Auf Wunsch können Sie das Audiosignal analog oder digital an die Heimanlage weitergeben. Neben der Webradiofunktion stehen noch ein Ipod-Dock und ein „echtes" Radio für weitere Musikquellen bereit. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, via USB eine externe Festplatte oder einen USB-Stick anzuschließen – diese Funktion fehlte beim Vorgänger.

Fazit: Der „Nachfolger" des Noxon Iradio bietet für rund 270 Euro eine deutlich erweiterte Funktionsvielfalt. Wer allerdings mit dem Webradio an sich zufrieden ist, kann auch bedenkenlos zum normalen Noxon Iradio greifen. Dies ist mit 130 Euro deutlich günstiger. Eine weitere nützliche Zusatzausstattung ist ein zweiter Lautsprecher für ungefähr 30 Euro. (lc)

Iradio for Ipod

Hersteller: **Terratec**	Ausstattung: **1,45**
Web: **www.terratec.de**	Eigenschaften: **2,05**
Preis: **ca. € 270,-**	Leistung: **1,95**
Preis-Leistung: **Befriedigend**	

+ Kompakt und schick	+ Digitaler Ausgang
+ Gute Soundqualität	– Preis/Plastikknöpfe

WERTUNG 1,87



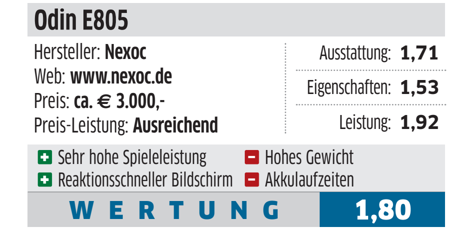
Hardware-Kategorie: Spieler-Notebook

Nexoc Odin E805

Die Leistungsdaten des „Göttervaters" Odin lesen sich imposant: Ein Core 2 Extreme QX9650 arbeitet in Kombination mit zwei Geforce 8800M GTX im SLI-Modus. Die Hardware verrät, dass der Hersteller keine Portabilität anstrebt, sondern einen Desktop-Ersatz liefern möchte. Dieser steckt in einem 17,1-Zoll-Gehäuse und bringt inklusive Akku 5,3 Kilogramm auf die Waage.

Der Bildschirm arbeitet mit einer nativen Auflösung von 1.920x1.200 Pixeln und interpoliert alle darunterliegenden Modi zufriedenstellend scharf. Die durchschnittliche Reaktionszeit beträgt 23 Millisekunden – ein sehr guter Wert. Das SLI-Gespann bietet mehr 3D-Leistung als jede andere Notebooklösung. **Crysis** (DX10) ist mit sehr hohen Details bis inklusive 1.024x768 spielbar, im 3D Mark 06 erreicht das Gerät über 11.000 Punkte. Zum Vergleich: Eine 9500 GS bringt es auf 4.000 3D-Marks. Dank vier Kernen à 3,0 GHz springen auch im Cinebench R10 fast 8.000 Punkte heraus – exzellent für ein Notebook. Das hat jedoch seinen Preis: Im „Energiesparmodus" genehmigt sich das Odin bereits 150 Watt – im Leerlauf. Volllast in Form eines aktuellen Spiels sprengt die 200-Watt-Marke. Da verwundert es wenig, dass der Conditioning Run des Battery Marks schon nach einer Stunde vorbei ist. Zum Spielen herrscht Kabelpflicht. Die Lautstärke geht mit 1,0 Sone im Leerlauf in Ordnung. Bei Last röhren die vier Lüfter in der Unterseite mit bis zu 2,5 Sone.

Fazit: Rechenleistung und Arbeitsgeschwindigkeit des Odin E805 sind göttlich. Diese Freude trüben jedoch die kurze Akkulaufzeit und das hohe Gewicht. Wenn Sie einen spieletauglichen Ersatz für Ihren PC suchen, ist das E805 einen Blick wert. (rv)



Odin E805

Hersteller: **Nexoc**	Ausstattung: **1,71**
Web: **www.nexoc.de**	Eigenschaften: **1,53**
Preis: **ca. € 3.000,-**	Leistung: **1,92**
Preis-Leistung: **Ausreichend**	

+ Sehr hohe Spieleleistung	– Hohes Gewicht
+ Reaktionsschneller Bildschirm	– Akkulaufzeiten

WERTUNG 1,80



Hardware-Kategorie: DDR2-1066-Speicher

Chaintech Apogee GT

In der Verpackung der für anspruchsvolle Anwender und Übertakter konzipierten Module liegt eine praktische Anleitung. Sie erklärt Einsteigern Schritt für Schritt, wie man das BIOS konfiguriert, um den Speicher im DDR2-1066-Modus zu nutzen. Als Beispiel-Platine dient das 965P-DS3 von Gigabyte. Übertakter erreichen sogar ein deutlich höheres Ergebnis: Im Test mit dem P35-Board Blitz Formula von Asus lief der Speicher mit bis zu 560 MHz stabil (DDR2-1120) – ein besseres Ergebnis erzielte bisher kein getestetes Vier-GB-Pärchen. Dafür reichten 2,2 Volt Spannung – das liegt innerhalb der Herstellerspezifikation, denn Chaintech sieht 2,2 Volt für die Module vor. Die Erhöhung der Spannung auf 2,3 Volt brachte kein besseres Übertaktungsergebnis.

Wer den Speicher lieber im DDR2-800-Modus mit niedrigen Latenzen nutzt, erzielt bei der vom Hersteller vorgesehenen Spannung die Werte 4-4-4-12. Ähnlich gute Werte erreichen die meisten bisher getesteten Vier-GB-Pakete. Außergewöhnlich sind hingegen die Kühlkörper in leuchtendem Rot, deren Kühlrippen allerdings nur in zwei Reihen angeordnet sind. Anders als bei der DHX-Kühlung von Corsair wird daher jeweils nur die Vorderseite der Chips gekühlt. Das SPD ist sinnvoll programmiert, eine EPP-Unterstützung (automatische Übertaktungsprofile) für Platinen mit den Nvidia-Chips Nforce 680i SLI oder 780i SLI gibt es nicht.

Fazit: Chaintechs Speicher besitzt ein hervorragendes Übertaktungspotenzial. Für 560 MHz überschritten wir nicht einmal die vorgesehene Spannung von 2,2 Volt. Der Preis ist ebenfalls gut. Eine günstigere Alternative mit schlichterer Kühlung ist der F2-8000CL5D-4GBPQ von G.Skill. (dm)

Apogee GT

Hersteller: **Chaintech**	Ausstattung: **1,90**
Web: **www.chaintech.com.tw**	Eigenschaften: **1,82**
Preis: **ca. € 90,-**	Leistung: **1,52**
Preis-Leistung: **Gut**	

+ Guter Preis	+ Guter Preis
+ DDR-1120 stabil	– Kein EPP-Profil

WERTUNG 1,66







Hardware-Kategorie: Komplett-PC

Leo Dicker Fisch 1

Unter dem schlichten Blechkleid des Soprano-TX-Gehäuses von Thermaltake steckt ein sehr aufgeräumter PC, bei dem der Käufer keine störenden Kabel findet, die den Luftstrom merklich beeinträchtigten. Zwei ungeregelte 120-mm-Lüfter liefern Frischluftnachschub, den die passiven Mainboard-Kühlkomponenten samt Heatpipes dringend benötigen. Leider verwendet Leo beim Spielerechner aus der Piranha-4-Gaming-Serie nur den originalen Boxed-Kühler von Intel.

Im Windows-Betrieb machen sich die Gehäuselüfter mit noch akzeptablen 2,1 Sone bemerkbar. Beim Spielen dreht unter anderem der Prozessorkühler auf und die Lautstärke steigt auf hörbare 3,1 Sone. Die 8800-GT-Grafikkarte sorgt in Kombination mit dem Q6600-Prozessor für gute Spieleleistung und in 3D Mark 06 erreicht der PC ordentliche 13.067 Punkte. Die Festplatte schlägt sich mit einer Zugriffszeit von 15 Millisekunden und einer Transferrate von 67 MB ebenfalls noch gut. Die Leistungsaufnahme ist mit 145 Watt (Windows) und 195 Watt (3D) akzeptabel.

Fazit: Der Dicke Fisch 1 ist ein solides System für Spieler, ein Pluspunkt ist die ab Werk übertaktete Grafikkarte von MSI. (lc) ❑

ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

Prozessor:	Intel Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz)
Mainboard:	Foxconn Mars (Intel P35)
Speicher:	2x 1.024 MB (DDR2-800, CL5)
Grafikkarte:	Nvidia Geforce 8800 GT, 512 MB Videospeicher (Chip: 660 MHz, Speicher: 950 MHz)
Festplatte:	Samsung HD501LJ (465 GiByte, SATA II)
Garantie:	24 Monate (Pick-up)

Dicker Fisch 1

Hersteller: **Leo**	Ausstattung: **2,24**
Web: **www.leo-computer.de**	Eigenschaften: **1,30**
Preis: **ca. € 1.000,-**	Leistung: **2,09**
Preis-Leistung: **Gut**	
+ Leistung	− Lautstärke
+ Erweiterbarkeit	− Intel-Boxed-Kühler
WERTUNG	**1,96**

Hardware-Kategorie: DDR2-800-Speicher

Mushkin 996580

DDR2-800-Betrieb mit den Latenzen 4-4-4-12 und 2,0 bis 2,1 Volt Spannung sind laut Mushkin-Webseite für die beiden 2.048-MB-Riegel vorgesehen. Sehr praktisch: Die genannten Infos vermerkt der Hersteller direkt auf den Aufklebern der Module. Zudem verfügt das Pärchen dank EPP-Unterstützung („SLI-ready memory") sogar über ein entsprechendes Profil, das Platinen mit Nforce-680i-SLI- oder -780i-SLI-Chipsatz auslesen kann. Es stellt automatisch 400 MHz Takt (DDR2-800), 4-4-4-12 und 2,05 Volt Spannung ein. Besitzer einer Hauptplatine mit einem anderen Chipsatz müssen die Einstellungen manuell im BIOS vornehmen. Das SPD sieht für DDR2-800 nämlich nur die JEDEC-Standardwerte 5-5-5-18 vor. Bei unserer Testplatine Asus Blitz Formula mit P35-Chipsatz liefen die Module bei 2,1 Volt problemlos mit 4-4-4-12 – weder Prime 95 noch Memtest 86+ fanden Fehler. Noch niedrigere Latenzen sind wie bei allen übrigen bisher getesteten Vier-GB-Modulpärchen aber nicht möglich.

Dafür erfreut das Übertaktungspotenzial: Sobald wir die Latenzen auf 5-5-5-18 setzten, lief das Mushkin-Paar sogar bereits bei der vom Hersteller empfohlenen Spannung von 2,1 Volt im DDR2-1066-Modus stabil. Ein noch höherer Takt war auch mit 2,2 Volt nicht möglich. Damit fällt das Übertaktungsergebnis nicht so hoch wie beim Chaintechs Apogee GT, aber besser als beispielsweise bei Corsairs günstigem DDR2-800-Pärchen TWIN2X4096-6400C5DHX (2x 2.048 MB) aus.

Fazit: Für 85 Euro bietet Mushkin ein gutes Vier-GB-Speicherpärchen, das im Test bereits bei der vom Hersteller vorgesehenen Spannung mit 533 MHz lief (DDR2-1066). Das Apogee-GT-Kit von Chaintech bietet jedoch das bessere Übertaktungspotenzial. (dm) ❑

996580

Hersteller: **Mushkin**	Ausstattung: **2,00**
Web: **www.mushkin.com**	Eigenschaften: **1,55**
Preis: **ca. € 85,-**	Leistung: **1,67**
Preis-Leistung: **Gut**	
+ DDR2-1066 stabil	+ EPP-Profil
+ Fairer Preis	− Nur DDR2-800 garantiert
WERTUNG	**1,71**

Hardware-Kategorie: PCI-Express-Grafikkarte

Asus Splendid HD MA3850M

Asus ist bereits für seine außergewöhnlichen Platinenlayouts bei Grafikkarten bekannt. Einen ganz neuen Weg geht der Hersteller bei der Splendid HD MA3850M und verwendet als Grafikchip einen Mobility Radeon HD 3850 sowie einen speziellen Video-Prozessor, der die Bildqualität verbessern soll. Anwender können das MXM-Modul, wie bei Notebooks, zu einem späteren Zeitpunkt gegen ein schnelleres Modell austauschen. Allerdings ist der Sinn fraglich, zumal entsprechende Module meist erst später auf den Markt kommen und zudem teurer sind als eine normale Grafikkarte.

Den Grafikchip taktet Asus im 2D-Betrieb mit 110 MHz und im 3D-Modus mit den standardmäßigen 668 MHz. Der 512 MB große GDDR3-Speicher arbeitet mit einem Takt von 450/828 MHz. Das Übertakten war mit Hilfsprogrammen bis Redaktionsschluss nicht möglich. Wir haben die Leistungsaufnahme der Asus-Karte mit einer herkömmlichen Radeon HD 3850 verglichen und sowohl im Windows- als auch im 3D-Betrieb keinen Unterschied festgestellt. Auch die Leistung im 3D Mark 06 ist exakt so hoch wie mit einer vergleichbaren HD 3850. Leider besitzt die Karte keine Lüftersteuerung und so fällt der 65-Millimeter-Lüfter mit 3,5 Sone beziehungsweise 44 dB(A) negativ auf. Dennoch ist auch die Grafikchiptemperatur mit gemessenen 103 Grad erstaunlich hoch. Zum Lieferumfang gehören diverse Adapter sowie die OEM-Version von Power DVD 7.

Fazit: Eine Grafikkarte ist an sich schon modular und lässt sich bequem umrüsten. Daher ist uns das Einsatzgebiet der Karte mit Mobility-Grafikchip nicht klar, zumal wir davon ausgehen, dass dieses Modell deutlich teurer sein wird als eine Standard-HD-3850. (dw) ❑

Splendid HD MA3850M

Hersteller: **Asus**	Ausstattung: **2,63**
Web: **www.asuscom.de**	Eigenschaften: **1,62**
Preis: **Nicht bekannt**	Leistung: **3,59**
Preis-Leistung: **-**	
+ Grafikchip austauschbar	− Hoher Lärmpegel
+ Kompakte Platine (17 cm)	− Schwache Kühlung
WERTUNG	**3,00**

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Garfikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 110,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,80
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 120,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 130,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 410,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	90,5 Fps	81,1 Fps	1,84
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 250,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3 [0,8 ns]	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	91,3 Fps	74,2 Fps	1,86
Asus EN8800GTX	ca. € 220,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
▶ Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Gainward Bliss 8800 GTS PCX	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 220,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Asus EN8800GT	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,4 Fps	64,7 Fps	2,07
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 460,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	860/901 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,10
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 120,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 [1,1 ns]	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Gecube GCX-XHD3870XTG4-E3	ca. € 140,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	797/1.197 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	72,1 Fps	50,7 Fps	2,54
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 150,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/320	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	50,8 Fps	2,57
Sapphire HD3850 Ultimate	ca. € 130,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/828 MHz	320/320	Passiv	66,6 Fps	36,5 Fps	2,62
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 85,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1,0 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 110,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 70,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dualcore, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 280,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X38-DS5	ca. € 170,-	X38	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
▶ Gigabyte P35-DS4	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,43
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 70,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 85,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 60,-	P35	1./1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 65,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz!	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 110,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 150,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 150,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 65,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 50,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	–	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 95,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 60,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Kingston KHX9200D2K2/2G	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,67
Mushkin 996567+	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-5-5-12	570 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	5-5-5-18, 2T	1,70
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz DDR, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 320,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-7-20	930 MHz DDR, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz DDR, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	2,11

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

RALLY 2 32 GB



Dank seiner Größe von 68x15x8 Millimetern (Gewicht: 12 Gramm) lässt sich der mit satten 32 GB Speicherkapazität ausgestattete Rally 2 bequem problemlos neben einen zweiten Stick platzieren. Die mit HD-Tach gemessene Lesegeschwindigkeit fällt mit 31,2 MB/s exzellent aus. Die Schreibgeschwindigkeit liegt bei sehr guten 27,3 MB/s.

Hersteller:
OCZ
Preis:
Ca. € 110,-
Website:
www.ocztechnology.com

WERTUNG: 1,58

ATV 16 GB



Ein nützliches Gimmick des 81,5x22,9,5 Millimeter großen und mit einem spritzwassergeschützten und stoßfesten Gehäuse ausgestatteten 16-GB-Speicherzwergs ist die Deckelhalterung. Bei der Leistungsmessung mit HD-Tach kann der Stick überzeugen: Die Leseleistung beträgt 31,9 MB/s und die Schreibleistung 27,5 MB/s. Das ist sehr gut.

Hersteller:
OCZ
Preis:
Ca. € 55,-
Website:
www.ocztechnology.com

WERTUNG: 1,62

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll (4:3) bis 22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX+ (19 Zoll, 4:3)	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10)	ca. € 230,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
24 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo HD2441W	ca. € 1.090,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m²	Dyn. Helligkeit, USB	1,77
▶ Benq FP241W	ca. € 640,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 120,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0/89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11	ca. € 150,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6/78,8 MB/s	2,44
▶ Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 55,-	SATA 2	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63,0 MB/s	2,78

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 355,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

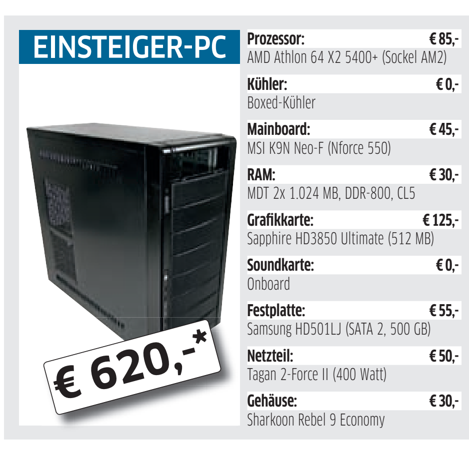
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

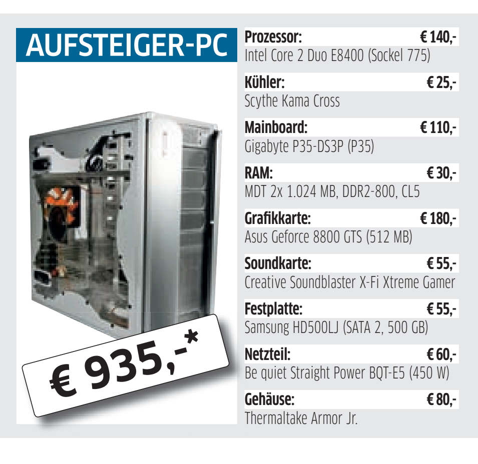
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



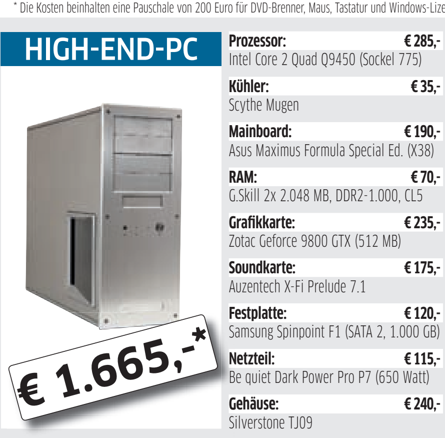
Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 5400+ (Sockel AM2)	€ 85,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 45,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 30,-
Grafikkarte: Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)	€ 125,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD501LJ (SATA 2, 500 GB)	€ 55,-
Netzteil: Tagan 2-Force II (400 Watt)	€ 50,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 30,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	€ 140,-
Kühler: Scythe Kama Cross	€ 25,-
Mainboard: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 110,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 30,-
Grafikkarte: Asus Geforce 8800 GTS (512 MB)	€ 180,-
Soundkarte: Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer	€ 55,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA 2, 500 GB)	€ 55,-
Netzteil: Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 80,-

HIGH-END-PC

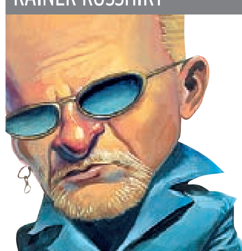


Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q9450 (Sockel 775)	€ 285,-
Kühler: Scythe Mugen	€ 35,-
Mainboard: Asus Maximus Formula Special Ed. (X38)	€ 190,-
RAM: G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Zotac Geforce 9800 GTX (512 MB)	€ 235,-
Soundkarte: Auzentech X-Fi Prelude 7.1	€ 175,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 (SATA 2, 1.000 GB)	€ 120,-
Netzteil: Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	€ 115,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 240,-

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Kommunikation ist in einer Beziehung das Wichtigste. Verwirrend wird es nur, wenn Menschen verschiedenen Geschlechts daran beteiligt sind.

Am Anfang wird gerade dieser Punkt sträflich vernachlässigt und der weibliche Part kann erbost darauf reagieren, wenn Wünsche, die nonverbal geäußert wurden, „nonreal" vom Partner erfüllt werden. Nach vielen kleinen diesbezüglichen Auseinandersetzungen einigt man sich im Idealfall darauf, dass „Sie" sagt, was sie will, damit „Er" diesem Wunsch schleunigst entsprechen kann. Wer aber nun denkt, dass damit alle Probleme beseitigt wären, irrt sich gewaltig. Viele schmerzhafte Erfahrungen (und ein paar unbedeutende Narben) lehrten mich, dass „Sie" nicht nur will, dass ihre Wünsche erfüllt werden, sondern damit auch zwangsläufig eine bestimmte Art und Weise der Wunscherfüllung verbunden ist. Nur unerfahrene Jungmänner tun ohne Nachforschungen das, was ihnen aufgetragen wird. Ich will dies mit einem leicht verständlichen Beispiel veranschaulichen. „Er" wird nächtens von zarter, weiblicher Stimme geweckt (oft auch gerne im Verbund mit Entzug der Decke), weil zartes Frauenohr verdächtige Geräusche vernahm und „Sie" nun hartnäckig auf ihrem Recht, beschützt zu werden, beharrt. Also schleppt „Er" sich im Halbschlaf in Richtung des vermeintlichen Frauenschreckers. Dann darf man jedoch nie, niemals, keineswegs, unter gar keinen Umständen, den Anfängerfehler begehen, nichts zu finden, und annehmen, sich wieder auf seidenem Tuch betten zu können. So leicht ist das nun auch wieder nicht. Es muss etwas gefunden werden und „Er" hat gefälligst wie ein junger Siegfried den Störenfried zu terminieren. Erfahrene Männer haben genau für diese Situation immer eine Plastikspinne im Flur versteckt, welche dann mit großen Gesten erschlagen oder, je nach Temperament, aus dem Fenster geworfen wird. Erst nach diesem Ritual kann man halbwegs davon ausgehen, Ruhe zu haben. Eine andere böse Falle ist es, anzunehmen, wenn „Sie" den Wunsch äußert, essen zu gehen, man könnte die Gute einfach an seiner Lieblings-Imbissbude abfüttern. Auch hier wird zwar der eigentliche Wunsch erfüllt, aber auf denkbar falsche Art und Weise. Geradezu lächerlich durchschaubar ist hingegen die Forderung, „Ihr" endlich mal zuzuhören. Dann genügt es meistens wirklich, nur die Augen offen zu haben, konzentriert zu gucken und bisweilen zu nicken. Geübte Männer halten dies ohne Weiteres eine knappe Stunde durch. Sollte „Sie" jedoch feststellen, dass im Hintergrund der Fernseher läuft, wird er akzeptieren müssen, dass es durchaus fliegende Untertassen gibt und die hinterhältigsten von Rosenthal stammen.

Zur Ehrenrettung aller Frauen sei jedoch noch angemerkt, dass es durchaus weibliche Wesen gibt, die sich mit einer simplen Erfüllung des Gewünschten zufriedengeben und keinerlei Ansprüche an die Art und Weise stellen. Doch halt, Geschlechtsgenossen, dies ist keine Entwarnung! Leider wird dieses Exemplar seltsamerweise dann auch unter einer unerklärlichen Dauermigräne leiden.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Deutung

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

bin ich der Einzige, dem es aufgefallen ist? In der Ausgabe 6/08 der PC Games passt in Rossis Rumpelkammer der erste Leserbrief nicht mit der Antwort zusammen. Man stelle sich folgende Szene vor: Schwer atmend erreicht der Vorgesetzte Sekunden vor Redaktionsschluss Rossis Schreibtisch und keucht: „Rossi! Katastrophe! Wir haben vergessen, den FdM einzubauen." Nahaufnahme. Unser Held, die Fluppe in der Rechten, den Zwölfer-Gabelschlüssel zwischen den Zähnen, schiebt lässig seinen Bürostuhl zurück und knurrt mit einer von jahrelangem Nikotinmissbrauch entstellten Stimme: „Kein Problem. Mach ich's eben selbst." Die Hand zuckt zur Tastatur. Doch halt! Wäre das nicht Verrat am Leser? Gibt es nicht einen entsprechenden Paragraphen in der UN-Charta? Deckt meine Rechtsschutzversicherung eigentlich Verbrechen gegen die Menschlichkeit? Und stellt mein gehalt (sic!) eigentlich einen adäquaten Risikoausgleich dar? Unser Held, furchtloser Kämpfer für Genitiv, Groß- und Kleinschreibung, Interpunktion und den rationalen Gebrauch von Alkoholika, hat den rettenden Einfall: Auf den FdM wird verzichtet, dafür aber der Unterhaltungswert seiner Rubrik durch Anwendung einer simplen rhetorischen Technik (Selbstverständliches kann ausgelassen werden) um 100 Prozent gesteigert. Statt des richtigen Leserbriefs, dessen Inhalt regelmäßigen Lesern ohnehin geläufig ist, wird nur die spaßige Antwort gedruckt, was ebenjenen Eingeweihten ein amüsiertes Grinsen entlockt. Dann noch fix einen anderen lustigen Brief darüber gesetzt – geschafft! Als Zusatznutzen kann der Leser jetzt noch die intellektuelle Herausforderung verbuchen, die passende Antwort selbst zu formulieren. Unser Held lehnt sich im Stuhl zurück. Die Zigarette brennt noch. Jetzt einen Kaffee. Rossi – ich will so sein wie du!

Harald

In den letzten 46 Jahren habe ich noch nie einen Brief oder eine E-Mail eines Lesers vorgetäuscht. Ein Umstand, auf den ich nicht wenig stolz bin. Aber wo gehobelt wird, fallen nun einmal Späne und selbst mir unterlaufen Fehler. Immerhin konnte ich dafür sorgen, dass aus dem „Horn des Monats" (Ausgabe 07/08) ein Doppelhorn wurde und ich auch einmal in diesem erlauchten Kreis ein Gastspiel geben durfte. Zwei Sachen sind mir jedoch an Ihrer E-Mail aufgefallen. Da wäre einmal natürlich der elegant-flockige Schreibstil im Verbund mit einem unterhaltsa-

ROSSIS RACHE AN **DEN LESER**

Rossi: Dieses Schreiben richtet sich an alle Leser, also vor allem genau an Sie!
Die Geister, die ich rief, werde ich nicht mehr los. In diesem Fall ist der Geist der FdM. Nicht dass ich etwas gegen ihn hätte, aber mir raubt es doch erheblich an Lebensfreude, dass inzwischen wieder der Punkt erreicht ist, an dem sich 90 Prozent der E-Mails auf den FdM beziehen. Ihn abzuschaffen wage ich nicht, dazu hab ich ihn im Laufe der Jahre zu lieb gewonnen. Allerdings wird er künftig nur noch in Ausnahmefällen reanimiert. Und da ich mir im Klaren darüber bin, dass ihr nur hochmotiviert seid, wenn ihr allerlei Plunder von mir abstauben könnt, führe ich hiermit noch die MdM ein – die Mail des Monats. Unter einer MdM versteht man eine E-Mail, die wahlweise besonders geistreich, interessant, witzig oder aus sonstigen Gründen lesenswert und dabei auch noch kurz und bündig ist. Wenn ich ein Anschreiben zur MdM erkläre, ist dies auch mit der Überlassung von entbehrlichen Gegenständen auf meinem Schreibtisch verbunden, wobei auf einen Marktwert keine Garantie gegeben wird. An dieser Stelle jetzt bitte einen Startschuss denken.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

men Inhalt, was ich durchaus zu schätzen weiß. Darum ernenne ich Ihr Schreiben auch feierlich zur „MdM“. An dieser Stelle fragen sich natürlich alle, was das denn nun schon wieder ist, und ich kann sie zwingen, meine Seiten ganz zu lesen, da darin irgendwo die Erklärung versteckt ist. Hierbei handelt es sich zweifellos um einen dieser Momente, in denen ich meinen Beruf genieße. Allerdings ist mir noch aufgefallen, dass Sie eine E-Mail an mich nicht an mich persönlich schicken, sondern den Umweg über Kollege Burtchen wählen. Das kann nur zwei Gründe haben! Entweder haben Sie meine Mailadresse nicht gefunden, was aber selbst einem durchschnittlich gebildeten Streichkäse gelingen müsste. Also bleibt nur noch die Möglichkeit, dass Sie, aus welchen Gründen auch immer, Distanz halten wollten – quasi eine Mutation des Pluralis Majestatis. Ich werde dann also der Kollegin Patricia eine E-Mail schicken, die sie an Burtchen weiterleitet, der Ihnen meine Antwort zukommen lässt. Was Sie können, kann ich auch! Ich hol mir jetzt einen Kaffee ...

Büro

Hallo Rainer,

ich habe eben deine Korrespondenz mit Herrn Burtchen in der Rumpelkammer gelesen. Anfängliche Heiterkeit über das Geplänkel wich bald blankem Entsetzen: Du sitzt in einem „Büro“, das keine Fenster hat und zudem zum Lagern von Besen und Eimern genutzt wird? Ich pflege solche Räume „Abstellkammern“ oder auch „Besenkammern“ zu nennen. Und ich dachte immer, die Beschwerden über deine Arbeitsbedingungen und dein gehalt streust du nur scherzhaft in deine Antworten. Stattdessen scheint es schlimmer zu sein, als ich es für möglich hielt. Ich hoffe, man belässt es wenigstens bei irgendwelchen Putzutensilien. Oder wird in deinem „Büro“ auch Großvieh gehalten oder Abwasser aufbereitet?

Mit aufrichtigem Mitleid

Nico

Natürlich würde ich euch niemals belügen. Es könnte höchstens sein, dass ich in extrem seltenen Ausnahmefällen unter Umständen vielleicht ein klitzekleines bisschen zur Übertreibung tendiere. So schlimm sind die Zustände hier wirklich nicht. Immerhin habe ich seit geraumer Zeit wenigstens einen Stuhl und noch in diesem Jahr soll er auch eine Lehne erhalten, hat mir Herr Burtchen versprochen. Dass die Räumlichkeit sehr klein und fensterlos ist, mag jetzt schlimm erscheinen, hat jedoch den enormen Vorteil, dass in kalten Winternächten die fehlende Heizung nicht allzu sehr auffällt, zumal der Raum ja zusätzlich von meiner Kerze beheizt wird. Manchmal bin ich allerdings schon ein wenig neidisch auf Burtchen, der ein Büro mit Panoramafenster hat – gegenüber vom Sportplatz des Mädchenpensionats.

FdM

Hallo, Herr Rosshirt!

Erneut melde ich mich, um Sie darauf hinzuweisen, dass mein Auto noch immer nicht eingetroffen ist, der Gewinn leider nicht mal erwähnt wurde. Irgendwie muss Ihnen da wohl ein Fehler unterlaufen sein, was ja nur allzu menschlich ist. Natürlich verzeihe ich Ihnen. Damit Sie mich weiterhin im Gedächtnis behalten bzw. an mein Auto denken, habe ich mich entschlossen – hoffentlich nicht zu Ihrem Leidwesen –, Ihnen wöchentlich eine Mail mit einem Fehler des Monats zu schreiben. Diesmal sind es 15 Fehler. In der Hoffnung, nicht zum Psychopathen des Monats oder zur Nervbacke des Jahres ernannt zu werden, folgen die Fehler … was man nicht alles tut für ein wenig Aufmerksamkeit (an dieser Stelle folgte noch eine ellenlange Aufzählung, die zu lesen mich jedoch ein schier übermächtiges Bedürfnis nach Schlaf hinderte. Anm. v. RR)

Weiter so und alles Gute!

Elmar Linn

Gratuliere, Sie haben es soeben geschafft, dass ich mir ernsthaft einen neuen Titel überlege, den ich hier verleihen könnte. Allerdings glaube ich nicht, dass wirklich jemand „Schlafpille des Monats“ werden möchte. Und zu mehr reicht es bei Ihnen nun leider nicht. Die Sache mit dem Nervfaktor ist zwar eigentlich eine gute Idee, funktioniert aber nicht mehr, seit man mit Outlook Regeln erstellen kann. Ob nun eine oder elf Epistel von Ihnen automatisch in den Papierkorb verschoben werden, spielt zum



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

Glück keine Rolle. An dieser Stelle noch einmal vielen Dank für die Warnung. Es sei mir noch die Anmerkung gestattet, dass es genau Leute wie Sie sind, die aus der herrlichen Idee des FdM eine Veranstaltung mit Nerv- statt Unterhaltungsfaktor machen. Aber ich verzeihe Ihnen und darf Sie als ersten Abonnenten meines Ordners „Gelöschte Objekte" begrüßen. Nein, Aboprämie gibt es dafür keine!

Wer bin ich?

Frisörin!

Matthias Werle

Eigentlich bin ich jetzt von zwei Selbstverständlichkeiten ausgegangen. Zum einen: Die Kollegin, deren Funktion es zu erraten gilt, übt ihre Tätigkeit innerhalb unseres Hauses aus. Und zum anderen: Eine Friseurin ist innerhalb eines Verlagsgebäudes eine eher selten anzutreffende Spezies. Wir bekommen zwar ab und zu den Kopf gewaschen, sogar seitens der Vorgesetzten, doch war bisher dazu noch nie eine Friseurin nötig. Es kann natürlich sein, dass Sie sich in Ihrem überaus knapp gehaltenen Anschreiben nicht auf die Rubrik „Wer bin ich?" beziehen und mir etwas ganz anderes mitteilen wollten, dessen Sinn sich mir jedoch momentan nicht erschließen mag. Eigentlich sollte ich es mir längst abgewöhnt haben, an so etwas wie „Selbstverständlichkeiten" zu glauben, doch die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt.

Fischers Fritz

Huhu Rossi,

als ich gestern die neue PC Games per Post bekam, erspähten meine Augen im Vorschau-Bericht über Wotlk (du weißt schon, das neue WoW-Add-on) einen Typen mit der Aussage: „Wolle Fische kaufe?" Ich fand diesen Spruch dermaßen gut, das ich dich fragen will, ob du mir nicht ein T-Shirt Größe L mit diesem Aufdruck zukommen lassen könntest?

Besten Dank: Powernova

Natürlich könnte ich Ihrem Wunsch entsprechen, allerdings wäre das nicht gerade billig. Ich müsste das Shirt anfertigen und verschicken lassen. Eine Einzelanfertigung, zusätzlich zu einem Obolus für meine Ausgaben samt Arbeitszeit – das sollten Sie sich noch einmal gründlich überlegen. Die Größenangabe „L" lässt jedoch darauf schließen, dass Sie Ihr Einkommen in Form von Taschengeld bestreiten, was meine Motivation, als dienstbarer Geist zu fungieren, deutlich dämpft, aber wenigstens erklärt, warum jemand freiwillig mit so einem Shirt auf die Straße gehen würde.

Zivi

Hallo Rainer,

ich werde demnächst meinen Dienst als Zivi antreten und wollte wissen, ob ich diesen nicht auch bei euch ableisten kann? Ich habe im Prinzip nichts gegen einen Pflegedienst, doch würde ich diesen lieber an Menschen ausüben, deren Arbeit ich wirklich schätze. Und du kommst ja auch langsam in die pflegebedürftige Altersklasse. Ich bin mir sicher, dass ihr noch ein männliches Mädchen für alles brauchen könnt!

Viele Grüße, Chris

Ja, der Chris hat ein gutes Händchen dafür, sich beliebt zu machen. Schon erstaunlich, wie hochnäsig und anmaßend unsere Jugend heute sein kann. Wenn jemand sein ganzes Leben damit verbracht hat, Metzger zu sein, Flaschner, Maurer, Verkäufer etc., dann würdest du also diese Personengruppen weniger gern pflegen, weil deren Arbeit weniger schätzenswert ist? Da schießen mir die Zehennägel durchs Schuhwerk! Jede Art von Arbeit, die bis zur wohlverdienten Rente ausgeführt wird, verdient Hochachtung. Danke – da knabbere ich mich lieber mit meiner Zahnprothese am Parkettboden entlang, als mich von so jemandem im Rollstuhl schieben zu lassen. Jetzt, wo das raus ist, geht es mir besser. Und noch bin ich nicht in der pflegebedürftigen Altersklasse, sondern befinde mich in einer Phase des Verfallstadiums, die es mir gerade noch ermöglicht, unsensiblen Flegeln eine körperliche Lektion zu erteilen. Und so ganz nebenbei: „Männliche Mädchen" sind eh nicht mein Ding. Also schieb, wen du willst – aber schieb ab.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(B) Blogger, Der



Unter einem Blogger versteht man den Verfasser eines Weblogs. Die Bezeichnung „Blogger" wird stets in der männlichen Version gebraucht, obwohl es durchaus viele Blogger weiblichen Geschlechts gibt. Da sie sich nicht auf sexuellem Wege vermehren (würde Kontakte mit dem RL voraussetzen), spielt dies jedoch keine Rolle. Zellteilung ist eh viel effektiver, was uns die explosionsartig wachsende Anzahl vom Weblogs beweist. Im Normalfall handelt es sich bei Bloggern um sehr umgängliche, friedliche Menschen, die einen idealen Ehepartner abgeben würden, da sie es gewohnt sind, dass sich niemand für ihre Äußerungen interessiert.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Gameboy Boots

Schuhwerk



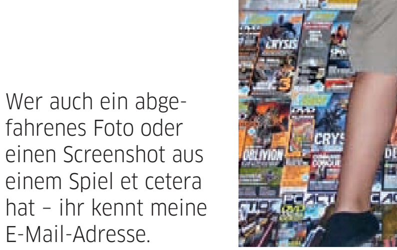
Eigentlich dachte ich, dass der gute, alte Game Boy inzwischen tot wäre. Weit gefehlt! In Japan feiert er fröhliche Urständ. Allerdings nicht als Spielkonsole, sondern als schmückendes Beiwerk für eine höchst gewöhnungsbedürftige Art von Schuhmode. Wenn man sich das Bein gebrochen hat, weil man von der Sohle gestürzt ist, kann man immerhin noch den Schuh ausziehen und sich mit dem (funktionstüchtigen!) Game Boy die Zeit vertreiben, bis der Arzt den Gips angerührt hat.

www.syberpunk.com

LESER DES MONATS

Für Leser ohne eigenes Bett drucken wir auf extra weichem Papier. Kevin genügt das.





Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Microsoft und Conceptronic zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC ACTION statt.





1x
Sidewinder Gaming Chair

5x
Sidewinder Mouse

Rundum sorglos mit Microsoft

Wie könnte man als Gamer stilvoller sitzen als auf einem Sidewinder Gaming Chair? Eben, geht nicht. Deswegen haben Sie die Chance, eine dieser streng limitierten Nobelsitzgelegenheiten bei uns abzustauben. Obendrauf gibt es fünf Exemplare der Sidewinder-Maus. Bei diesem Hochleistungsspielgerät lässt sich das Gewicht zwischen fünf und 30 Gramm justieren und die Dpi-Abtastung zwischen 200 und 2.000 einstellen. Darüber hinaus gibt es modulare Gleitfüße, eine LCD-Anzeige, „on-the-fly"-Makroaufnahme und vieles mehr.



WERT: 3.600 EURO

Multimedia-Netzwerk

Conceptronic spendiert unseren Lesern jeweils vier Festplatten-Rekorder (466 GiB) und vier Full-HD-Player. Mit dem CFULLHDMA kriegen Sie ein Heimkino-Erlebnis in 1080p-Auflösung und 5.1-Sound. Das Gerät wird über HDMI an Ihren Fernseher angeschlossen und streamt Full-HD-Inhalte von einem Mediaserver (NAS oder PC). Der Player & Recorder ist dank Timeshift ideal für Serienfans und Unterbrechungen sind kein Problem mehr. Breite Unterstützung von Formaten und vielfältige Anschlüsse runden die Ausstattung ab.



CONCEPTRONIC®
The Concept of Global Communication

4x
Grab'n'Go Festplatten Player & Recorder
CM3PVR500

4x
Grab'n'Go Full HD Media Player (1080p)
CFULLHDMA



WERT: 1.800 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage:
Welche der folgenden Funktionen bietet die Sidewinder Mouse?

a) **Ventilator** b) **Handmassage** c) **Autoaim** d) **Dpi-Umstellung**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel",
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 64 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12 €/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(Sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de**
nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 6. August 2008.

VOR 10 JAHREN

Juli 1998



HARDWARE-TRENDS

Die nächste Generation

Die Hardware stand in jenem Monat ganz im Zeichen der E3-Spielemesse. Denn dort wurden die neuesten Grafikchips präsentiert. Etwa die aktuellen Modelle der Marke 3Dfx, des damaligen Grafikkarten-Marktführers. Das Modell Voodoo Banshee begeisterte mit einem Anschluss für VirtualReality-Brillen und 4 MB Speicher. Auflösungen von 800x600 Bildpunkten? Ab jenem Zeitpunkt kein Problem mehr!

DIE TOP-5-TESTS

1. Unreal (dt.) | Epic Megagames
Anno 1998 ungeschlagen in Sachen KI und Atmosphäre. Pflichtkauf!

2. Conflict: Freespace | Interplay
PC Games attestierte: Weltraum-Action mit Dauerspielspaß vom Feinsten!

3. Dominion | Ion Storm
Echtzeitstrategie im Schatten eines **Command & Conquer**.

4. Heart of Darkness | Infogrames
Eines der letzten großen Jump&Run-Spiele für den PC.

5. MechCommander | Microprose
Knallharte Roboter-Strategie, die keinen Fehler erlaubt.

TIPPS & TRICKS

Commandos

Das taktisch anspruchsvolle Echtzeitstrategiespiel übernahm die Hauptrolle in der Tipps&Tricks-Abteilung der Ausgabe 08/98. Denn damals war kein Spiel kniffliger zu lösen und dennoch so spaßig wie **Commandos**. Und so spendierte PC Games den Lesern auf zehn Seiten eine Komplettlösung mit nützlichen Tipps. Jede Mission wurde bis ins Kleinste erklärt, große Screenshots der Schauplätze mit Laufwegen und Vorgehensweisen gekennzeichnet. Wer so die zwölf knallharten Missionen im Zweiten Weltkrieg dennoch nicht schaffte, dem war beim besten Willen nicht mehr zu helfen.

TEST DES MONATS

Unreal (dt.)



Wird dieses Spiel dem Hype gerecht? Nach unzähligen Vorschau-Berichten stürzt sich die Redaktion der PC Games in Ausgabe 08/98 auf **Unreal (dt.)**, den lang erwarteten Ego-Shooter von Entwickler Epic. Der damalige Redakteur Oliver Menne vergibt nach elf Seiten ausführlichem Test stattliche 92 % Spielspaß.

Zwar ist **Unreal (dt.)** weniger actionlastig als erwartet, doch punktet das Spiel vor allem in Sachen Sound und Atmosphäre. Die sensationellen Effekte, mit denen **Unreal (dt.)** die Spieler in seinen Bann zieht, sind ein echtes Novum: Ein dynamischer Soundtrack sorgt dafür, dass immer im richtigen Moment musikalische Hochspannung erzeugt wird. Besonders raffiniert: Epic programmierte Sounds und Effekte abhängig vom Leveldesign. Explosionen klingen also unter freiem Himmel anders als in engen Räumen. Wahnsinn, dachten unsere Tester! Ein weiterer Höhepunkt des Titels ist die brilliante künstliche Intelligenz. Besonders die fiesen Skaarj beeindrucken unsere Tester, denn diese gehen mit „erschreckender Schläue“ gegen den Spieler vor. Etwas auszusetzen gab es dennoch. Der mitgelieferte Editor etwa funktionierte nicht einwandfrei, bestimmte Prozessoren wurden nicht unterstützt und überhitzte Grafikchips sorgten für Frust. Denn schon damals brachte die **Unreal**-Engine Heimcomputer zum Glühen. Der Siegeszug einer Engine hatte begonnen. ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Volker Wertich

Sie kennen **Die Siedler**? Dann kennen Sie auch Volker Wertich. Der gute Mann hat die Knubbelwesen nämlich erfunden. In Ausgabe 08/98 veröffentlichte PC Games sein Tagebuch über die Entwicklung von **Die Siedler 3**, das von nun an regelmäßig im Heft abgedruckt wurde.

Volker begann seine Karriere bei Blue Byte, einem deutschen Entwicklerstudio, das zu den Pionieren der Branche zählt. Allein **Die Siedler** verkauften sich weltweit an die drei Millionen Mal, Werke wie **Battle Isle** um die 600.000 Stück. Ein Wahnsinnserfolg!

Volker verließ 1997 Blue Byte, um Phenomic Game Development zu gründen. Dort entstand der Rollenspiel-Strategie-Mix **Spellforce**. 2006 wurde Phenomic von Electronic Arts gekauft und bastelt seitdem an dem Echtzeitstrategiespiel **Battleforge**. Volker Wertich ist nach wie vor Geschäftsführer von EA Phenomic. ❑



VOR 10 JAHREN | Volker Wertich 1998 (rechts) und 2008 (oben).

E3 1998

Die größte Spielemesse der Welt

Damals gab es sie noch in voller Pracht: die Spielemesse Electronic Entertainment Expo, kurz E3. 1998 fand die E3 noch in Atlanta statt. PC Games berichtete in einem ausführlichen Special auf insgesamt 63 (!) Seiten in epischer Breite über kommende Shooter, Rollenspiele oder Adventures.

Den Anfang machte ein alter Hase: Indiana Jones meldete sich mit **Indiana Jones and the Infernal Machine** zurück, um einer dickbusigen Konkurrentin endlich zu zeigen, wer im Dschungel den Hut aufhat. Im Vergleich mit **Tomb Raider 2** zog Lara Croft dann – zumindest grafisch – auch gleich den Kürzeren. Ein Projekt ganz anderer Art sorgte ein paar Seiten weiter für Furore: **Giants**, ein Actionspiel der **MDK**-Entwickler, sollte das Genre verändern. Die abgedrehten Charaktere und die monströsen Größenverhältnisse kamen auf der E3 gut an. Ebenso wie die kesse Rynn, Drachenreiterin aus **Drakan** und Konkurrentin zur derzeitigen Schönheitskönigin Lara Croft. Das Action-Adventure zeigte Drachen in bis dato nie dagewesener Pracht und rätsellastige Abschnitte und Luftkämpfe auf dem Rücken der schuppigen Wesen, die für damalige Verhältnisse schlicht bombastisch waren.

Auf dem Sektor der Sportspiele regierte die **Need for Speed**-Reihe, die auf der E3 mit Teil 3, **Hot Pursuit**, auf sich aufmerksam machte. Besonders ansehnlich: das neue Environmental Mapping, das die Umgebung wirklichkeitsgetreu auf dem Lack der Fahrzeuge spiegelte. Weitere Highlights der E3: **Black & White**, **Dungeon Keeper 2** und **Akte X**. ❑

MEISTERWERKE

Freelancer



PC GAMES 04/03 ÜBER FREELANCER
Das sagten wir damals ...



TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 128
Internet: 128 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.500 — 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB — 256 MB — 512 MB — 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 — Klasse 2 — Klasse 3 — Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
– Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie STARLANCER oder AQUANOX 2 mochten.

Beispielloss der Hype, mörderisch der Erwartungsdruck: Als **Freelancer** im März 2003 nach jahrelanger Entwicklung erschien, zeigten sich viele Spieler enttäuscht, hatte man ihnen doch ein bahnbrechendes Werk versprochen. Den Anspruch erfüllte **Freelancer** nicht – und doch war das Spiel so gut, dass es selbst heute noch glänzend unterhält.

In **Freelancer** lenkt man die Geschicke von Edison Trent, einem unpolitischen „Freiberufler" auf der Suche nach Arbeit. Schnell verstrickt er sich in ein intergalaktisches Komplott – das wird spannend in über zwei Stunden Zwischensequenzen präsentiert. Epische Raumschlachten, dramatische Verfolgungsjagden durch vernebelte Asteroidenfelder – die rund zwanzig Stunden der Einzelspielerkampagne bieten großartige, atmosphärische Science-Fiction-Unterhaltung, zumindest in den Story-Aufträgen. Zwischendurch sind nämlich lieblos generierte Zufallsmissionen zu meistern, um etwas Geld zu ergatten und sich so bessere Schiffe und Waffen leisten zu können. In diesen Einsätzen tut man meist nicht mehr, als Feinde abzuschießen und Däumchen drehend durch das riesige, frei erkundbare All zu düsen. Wer mag, kann sich nebenher im Warenhandel oder der Piraterie versuchen, auch wenn das nicht besser unterhält als reine Kampfaufträge.

Die wohl größte Stärke des Spiels ist sein unverschämt geschmeidiges Bedienkonzept: Anstatt per Joystick steuert man das Schiff bequem mit Maus und Tastatur aus der Verfolgeransicht, was Simulationsfanatiker zwar entsetzte, Actionspieler aber glücklich schnurren ließ – bis heute fliegt sich kein Weltallspiel besser als das selige **Freelancer**! ❑

DIE ENTWICKLUNG VON FREELANCER
Eine großartige Enttäuschung

Allenfalls S.T.A.L.K.E.R. und Duke Nukem Forever dürfen sich brüsten, einen solchen Hype erzeugt zu haben wie das überambitionierte Freelancer.

Im Jahr 1997 schwärmte Chris Roberts (**Wing Commander**) von seiner umwerfenden Idee: Eine Weltall-Simulation, in der man ein riesiges, dynamisches Universum bereisen sollte, das Einzel- Und Mehrspielerelemente verband. Im Jahr 1999 präsentierte Roberts der Fachpresse Unglaubliches: Ein All von solcher Grafikpracht, dass selbst das Männlein in der Pilotenkanzel zu erkennen war. Tausende von Spielern sollten gemeinsam die Ökonomie bestimmen, während eine revolutionäre KI eigenständig mit Waren handelte. Man würde Basen errichten können, außerdem sollten die zahllosen Planeten voller Leben strotzen. Anstatt sein Schiff „von Hand" zu steuern, gab man einer KI lediglich Befehle vor, beispielsweise ein Ausweichmanöver. Große Versprechungen, die man nicht halten konnte: Der Releasetermin verschob sich um zwei zusätzliche Jahre, während Microsoft noch Ende 2000 die Weiterfinanzierung übernahm und Roberts das Projekt verließ. Die Entwickler wurden angewiesen, das Konzept zu entschlacken. Erst im Herbst 2002 zeigten erste Preview-Versionen den Effekt: Viele der versprochenen Mehrspieler-Features hatte man gestrichen, ebenso wie die KI-gesteuerte Schiffskontrolle und die dynamische Ökonomie. Trotz aller Hürden: **Freelancer** wurde nach dem Release im März 2003 sehr gut von Presse und Spielern aufgenommen.



GESCHMEIDIG | Action-Fans wissen die Unkompliziertheit von **Freelancers** Bedienkonzept zu schätzen: Ein paar Tasten und die Maus genügten, um sich in den Tiefen des Alls so richtig wohl zu fühlen.

Der Untergang von Digital Anvil

Eine junge Firma, fest in der Absicht, die Welt der Spiele auf den Kopf zu stellen. Im Endeffekt stellte sie sich jedoch nur selbst ein Bein.



1996 gründete Entwicklerlegende Chris Roberts das texanische Studio Digital Anvil, nachdem er seinen vorherigen Arbeitgeber Origin System verlassen hatte. Zu seinem Team zählte er namhafte Kollegen, darunter Tony Zurovec und sein Bruder Erin Roberts (**Privateer 2**). Neben **Freelancer** kündigte das Team drei weitere PC-Projekte an:

- **Conquest – Frontier Wars**: Das solide Weltall-Echtzeitstrategiespiel erschien im April 2001. Trotz interessanter Ansätze blieb es ohne Erfolg.
- **Loose Cannon**: Zurovecs Projekt war eine Mischung aus Renn- und Actionspiel, vergleichbar mit der heutigen **GTA**-Reihe. Es ist niemals erschienen.
- **Starlancer**: Erin Roberts' gelungene Space-Simulation scheiterte trotz guter Qualität (Wertung: 84 in PC Games 06/00) kläglich auf dem Markt.

Parallel produzierte Digital Anvil auch die Effekte zu Chris Roberts' misslungenem **Wing Commander**-Kinofilm. Die Firma wurde 2000 von Microsoft aufgekauft und fünf Jahre später aufgelöst. Chris arbeitet heute als Filmproduzent und war unter anderem an den Streifen **The Punisher** und **Lord of War** beteiligt.



CINEMA | Die zahllosen Cutscenes werden samt und sonders in der Engine gerendert – dafür sehen sie klasse aus, zumal die Entwickler ein sicheres Händchen für Kameraführung und Regie bewiesen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 08/08 **Vollversion: Sacred Underworld**



PC Games 08/08 Vollversion: Sacred Underworld



PC Games 08/08

Vollversionen:
- Sacred Underworld v2.28(2)
- Star Wolves 2 v1.0(1)

Gratisspiele:
- Dirty Split
- No Action Jackson

Demos:
- Lego: Indiana Jones
- Race Driver: GRID

Top-Videos:
- Action-Special
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Call of Duty: World at War
- Crysis: Warhead
- Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
- Interview mit Cevat Yerli
- Mass Effect

(1) Bitte Patches beachten! (2) Hauptspiel erforderlich

UMTAUSCH-COUPON

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: 08/08

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Ab-16-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
Star Wolves 2 v1.0[1]

Gratisspiele
Dirty Split
No Action Jackson

Demos
Lego: Indiana Jones
Race Driver: GRID

Mods & Maps
Call of Duty 4
- Map-Pack von cod-infobase.de
- RCON-Application Bilder
Medieval 2: Total War
- Das Heilige Römische Reich
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Adash - Stadt der Magie (Kapitel 1)
- Elfengesang v1.0
Unreal Tournament 3
- UT2D
World of Warcraft
- Xloot

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Trailer
Beyond Good and Evil 2
Street Fighter 4

Seite 2:

Vollversion
Sacred Underworld v2.28[2]

Videos
Action-Special
Age of Conan: Hyborian Adventures
Call of Duty: World at War
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
Crysis: Warhead
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Everyday Shooter
Interview mit Cevat Yerli
Lego: Indiana Jones
Mass Effect
Moralische Entscheidungen in **Mass Effect**
Meisterwerke: **Freelancer**
Space Siege
UbiDays 2008: Einstieg
UbiDays 2008: **Brothers in Arms 3**
UbiDays 2008: **Far Cry 2**
UbiDays 2008: **Prince of Persia**
X-Blades

Bugfixes
Star Wolves 2 Patch 1
Star Wolves 2 Patch 2

[1] Bitte beachten Sie die Patches! [2] Hauptspiel erforderlich

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
Star Wolves 2 v1.0[1]

Gratisspiele
Dirty Split
No Action Jackson

Demos
Lego: Indiana Jones
Race Driver: GRID

Mods & Maps
Call of Duty 4
- Map-Pack von cod-infobase.de
- RCON-Application Bilder
Medieval 2: Total War
- Das Heilige Römische Reich
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Adash - Stadt der Magie (Kapitel 1)
- Elfengesang v1.0
Unreal Tournament 3
- UT2D
World of Warcraft
- Xloot

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Trailer
Beyond Good and Evil 2
Street Fighter 4

Seite 2:

Vollversion
Sacred Underworld v2.28[2]

Videos
Action-Special
Age of Conan: Hyborian Adventures
Call of Duty: World at War
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
Crysis: Warhead
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Everyday Shooter
Interview mit Cevat Yerli
Lego: Indiana Jones
Mass Effect
Moralische Entscheidungen in **Mass Effect**
Meisterwerke: **Freelancer**
Space Siege
UbiDays 2008: Einstieg
UbiDays 2008: **Brothers in Arms 3**
UbiDays 2008: **Far Cry 2**
UbiDays 2008: **Prince of Persia**
X-Blades

Bugfixes
Star Wolves 2 Patch 1
Star Wolves 2 Patch 2

Vollversion: Sacred Underworld v2.28[2]

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 800 MHz
- 256 MB RAM
- 2 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP/Vista

Top-Demo: Race Driver: GRID

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2,66 GHz
- 1 GB RAM
- 893 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video: Crysis: Warhead

Crysis: Warhead heißt das nächste Kapitel des Vorzeige-Shooters **Crysis**. Wir haben exklusiv mit dem leitenden Spieldesigner Bernd Diemer über Cryteks neuestes Projekt gesprochen.

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 08/08

Vollversion: Sacred Underworld v2.28*

DVD – Computec Media

www.pcgames.de
08/08 | € 5,30

PC Games – Wissen, was gespielt wird

DVD VOLLVERSION
STAR WOLVES 2
Packende Kämpfe im All mit Rollenspiel-Elementen

SACRED UNDERWORLD
Das Add-on macht Sacred noch besser: Riesige Welt, neue Quests, neue Rassen!
Hauptspiel erforderlich. Vollversion auf PC Action 8/2008

CALL OF DUTY 4 MAPS
Exklusiv: 12 Karten für den Top-Shooter!

75 MINUTEN VIDEOS
Alarmstufe Rot 3 • Siedler
Call of Duty 5 • Far Cry 2

EXKLUSIV
CRYSIS WARHEAD
VIDEO AUF DVD
Crytek verspricht: Hammer-Grafik selbst auf 400-Euro-PCs!
Erstmals selbst gespielt • Screenshot-Vergleich • Interview

CALL OF DUTY 5
Der Nachfolger von Modern Warfare: Neue Spielwelt, neuer Koop-Modus!

ALONE IN THE DARK
Test: Licht und Schatten des Action-Adventures

16 USK

08/08 | € 5,30

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

DIE SIEDLER
Das Aufbauspiel geht online: Wir haben Probe gewuselt.

Im nächsten Heft

VORSCHAU

Vorfreude



Noch heißer könnte es in der Gerüchteküche nicht sein: Kündigt Blizzard im Juli tatsächlich **Diablo 3** an? Oder **World of Starcraft**? Oder etwas komplett Neues?

SNEAK PEEK
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky | Wir laden ein: Ziehen Sie mit uns durch die Zone!



VORSCHAU
Tomb Raider: Underworld | Angespielt: Wie gut wird Laras neues Abenteuer?



VORSCHAU
Mirror's Edge | Schwindelfreiheit erforderlich: Wir rennen über die Dächer!



EXTENDED
Alone in the Dark | Dank unseren Tipps meistern Sie das Spiel mit dem Feuer!



PC Games 09/08 erscheint am 30. Juli!
Vorab-Infos ab 28. Juli auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware Große Vergleichstests: Netzteile, Spielermäuse und DDR3-Speicher. Plus: Geforce GTX 280 und Radeon HD 4870 im Test!



SFT – Spiele Filme Technik Musik mobil – SFT testet MP3-Player aller Klassen und Größen. Außerdem: Alle Infos zum iPhone 2.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte: Wolfgang Fischer
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Schlütter, Klaus Preisinger
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Charles Kolle (ck), Kai-Uwe Meier (kum), Evelyn Miksch (em), Janina Sauther (jas), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Herbert Aichinger, Claudia Brose, Margit Koch-Weiß, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner

Audio and Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Redaktion: Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter: Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Stephan Donaubauer: Tel. +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.

AWA ACTA: PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Razer™

Lachesis™

high precision 3G laser gaming mouse







„Purist mit sehr guter Präzision"
„Razer ist mit der Lachesis der Präzisionsgewinner..."
- PC Games Hardware



„...Razer hat sich mit der Lachesis selbst übertroffen"
- PC Gamer (USA)





„Extrem präzise Maus mit sehr guter Verarbeitung und Technik – neue GameStar-Referenz!"
- GameStar



„An der Razer Lachesis muss sich die Konkurrenz messen lassen. Selbst mit halbierter Auflösung ist die ‚Schlange' noch präziser als die meisten anderen Mäuse."
- CHIP.de



„...ein Topmodell extremer Gaming-Hardware"
- Hardwareluxx



„Die Lachesis ist rasend schnell, arbeitet hypergenau und liegt fantastisch in der Hand. Ein Muss für Zocker!" - SFT

Tired of losing? Upgrade to win.

[don't take our word for it... take theirs*]

• 4000dpi Razer Precision 3G Laser™ sensor • 32KB Razer Synapse™ onboard memory • Nine independently programmable Hyperesponse™ buttons • 1000Hz Ultrapolling™ / 1ms response time • On-The-Fly Sensitivity™ adjustment • Variable true dpi setting adjustments in increments of 125dpi • Always-On™ mode



*More awards and reviews at press.razerzone.com



Im nächsten Heft

❑ Test

STALKER - Clear Sky

Das Prequel des
Faszinierende
prächtige

❑ V
Pr